WINDOWS XP: ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΝΕΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 144 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 5,28 € 1.800 ΔΡΧ.



ΠΑΝΟΡΑΜΑ ΤΗΣ ects 2001

ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΣ ΝΕΩΝ GAMES:

WORLD OF WARCRAFT

DRUUNA

COMANCHE 4

PROJECT NOMADS

MYSTERY OF THE DRUIDS

UpSet!

CU gamer

Δεν παίζεται!

Είναι καταπληκτικό. Τώρα το CU gamer σας προσφέρει ένα πακέτο σύνδεσης CU μαζί με το αγαπημένο σας PC game στην μοναδική τιμή των 6.500 δρχ*-€ 19,07. Όχι...παίζουμε.

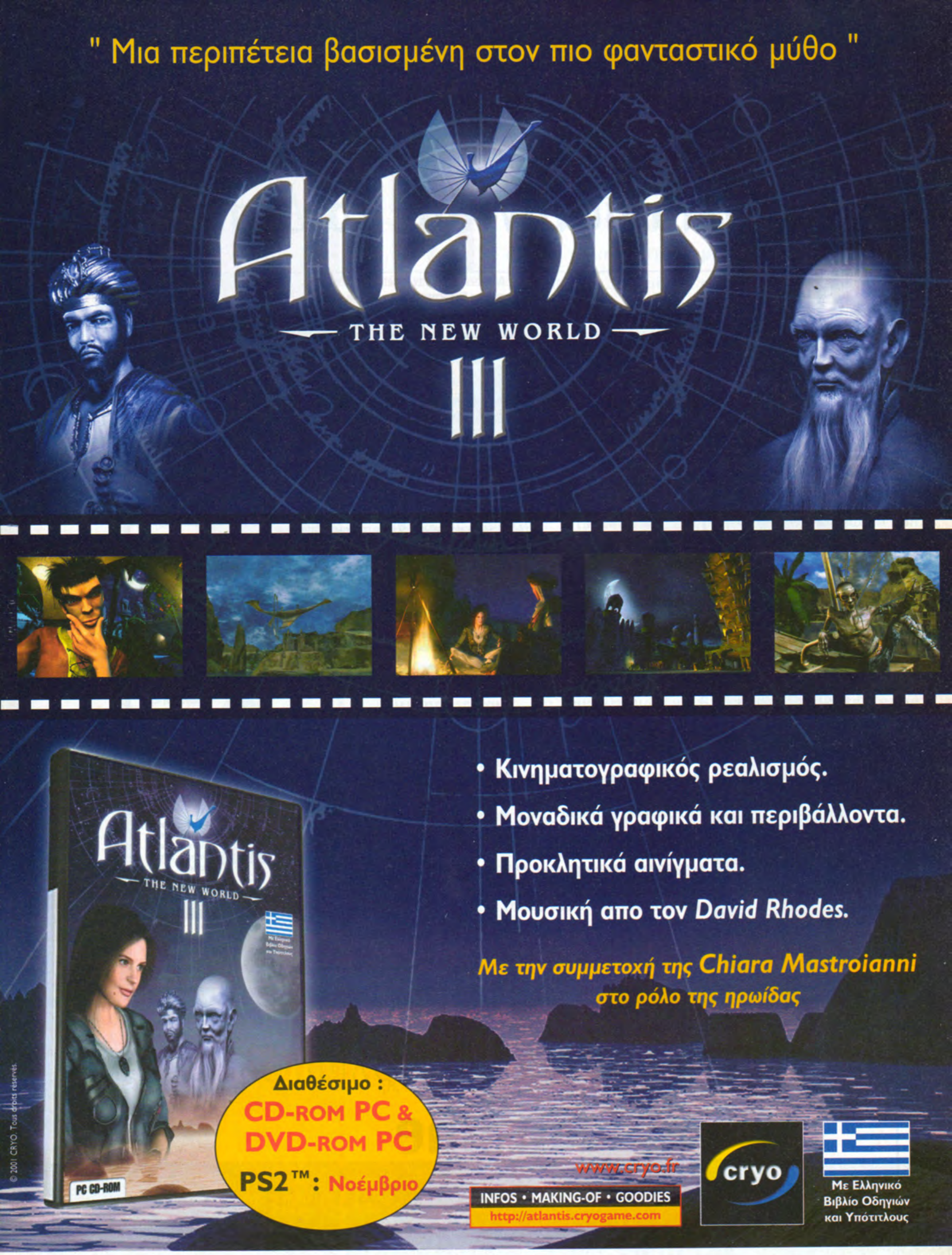
* με Φ.Π.Α.



PANAFON vodafone

Arthur's Knights • Test Drive 6 • Atlantis II
www.cuevents.gr

CU: ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕ ΚΑΡΤΑ



CDMEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

www.anubis.gr

Τα βιβλία συναντούν το Διαδίκτυο



Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο
on-line
μόνο ένα click μακριά σας!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Editorial

Μαύρες σελίδες στην ιστορία της ανθρωπότητας γράφονται αυτές τις ημέρες στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού. Το τραγικό είναι ότι γράφονται με αίμα αθώων πολιτών, εργαζομένων όπως εσείς κι εγώ. Τι τα θέλετε... Οι αθώοι πάντοτε "την πληρώνουν" σ' αυτή τη ζωή. Κανόνας απαράβατος.

Μέσα σε αυτό το ζοφερό κλίμα όπου βρίσκεται όλος ο κόσμος, με τι καρδιά να μιλήσω για το εκτεταμένο αφιέρωμα του τεύχους στην παιχνιδοέκθεση ECTS που λαμβάνει χώρα κάθε χρόνο τέτοια εποχή στο Λονδίνο; Τι, δηλαδή; Να αρχίσω να μιλάω για τις παρουσιάσεις των νέων παιχνιδιών από τις εταιρείες (οι περισσότερες από τις οποίες ήταν αμερικανικές), για multiplayer, γραφικά και ήχο, για τα events της Electronic Arts και της EIDOS ενώ οι συνάνθρωποί μας θρηνούν; Δεν μου ταιριάζει, δεν μου πάει. Το καλύτερο θα ήταν να είχα κρατήσει "μιας λευκής σελίδας σιγή" για το χαμό των αθώων, αλλά, βλέπετε, "πρέπει". Αυτό το "πρέπει" είναι η ευχή και η κατάρα μας. Στο βωμό του "πρέπει" έχουν χαθεί ανθρώπινες ζωές κι εγώ δεν θα γράψω πέντε αράδες; Αστείο πράγμα.

Αυτό που είδαμε, και συνεχίζουμε να βλέπουμε, απευθείας στους δέκτες μας δεν έχει προηγούμενο. Πολλές από τις κινηματογραφικές παραγωγές "καταστροφής" ωχριούν μπροστά στην πραγματικότητα. Είναι απίστευτο, πραγματικά απίστευτο. Βλέποντας τις πρώτες εικόνες στο CNN ευχόμουν να ήταν κι αυτό μια καλοστημένη φάρσα, όπως αυτή που είχε σκαρώσει χρόνια πριν ο Ορσον Ουέλς από το ραδιόφωνο με την υποτιθέμενη επίθεση εξωγήινων. Ομως, η καταστροφή συνεχιζόταν και κανένας παρουσιαστής δεν έβγαινε στην οθόνη σκασμένος στα γέλια για τους θεατές που την "πάτησαν". Δεν ήταν καν πρωταπριλιά, "April fools day". Ακόμα δεν έχω συνειδητοποιήσει το μέγεθος της καταστροφής.

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το γεγονός αυτό αποτελεί ένα ορόσημο στην παγκόσμια ιστορία και ότι πολλά θα αλλάξουν άρδην στο εγγύς μέλλον. Προς το καλύτερο; Προς το χειρότερο; Ποιος μπορεί να ξέρει;

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματολογία









e-mail: pcmaster@compupress.gr



96 Evil Islands



102 Mech Commander 2

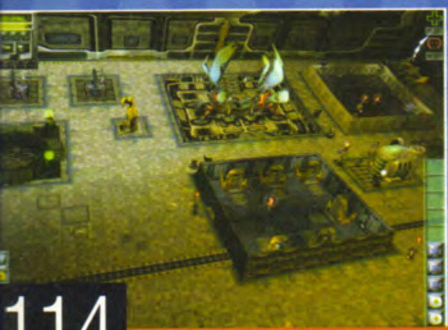


106 King's Quest 1 VGA

Game Club



110 Serious Sam



114 Startopia



118 House of the Dead 2



122 Operation Flashpoint



126 Sims House Party

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος, Κίμωνας Κεκές, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπαστύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ**: Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ**: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ**: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Για άλλη μία φορά το συνοδευτικό CD-ROM μας θα επιχειρήσει να σας συναρπάσει με το πλούσιο υλικό που περιέχει. Αυτόν το μήνα, όπως θα διαπιστώσετε, κυριαρχεί η ECTS 2001, λόγω της οποίας κάποιες από τις συνήθεις στήλες του CD-ROM απουσιάζουν, αφού δεν υπήρχε χώρος για όλα! Πιστεύουμε, όμως, πως θα αποζημιωθείτε πλήρως, απολαμβάνοντας screenshots και trailers από τα καλύτερα games που αναμένονται τους αμέσως προσεχείς μήνες.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



Demos

ALIENS vs PREDATOR 2

***Εταιρεία:** Sierra Studios*
***Απαιτήσεις:** Pentium 3 450MHz, 128MB RAM, DirectX 8 συμβατή κάρτα γραφικών με 16MB RAM, 200MB στο σκληρό δίσκο, αγγλικά Windows 95 και άνω*

Το sequel του εντυπωσιακού Aliens vs Predator, του παιχνιδιού που συνδύαζε με ιδανικό τρόπο στοιχεία από τις κινηματογραφικές ταινίες "Aliens" και "Predator"



παρουσιάζοντας στους action gamers έναν μοναδικό κόσμο, βρίσκεται στο τελικό στάδιο πριν από την κυκλοφορία του, κι έτσι... ήρθε η ώρα για το πρώτο playable demo! Πρόκειται για το Marine demo, ενώ, εάν η Sierra Studios παραμείνει πιστή στα όσα βήματα ακολούθησε προ διετίας για τον πρώτο τίτλο της σειράς, σύντομα θα δούμε τα Alien και Predator demos.

Το Aliens vs Predator 2 θα περιλαμβάνει τρεις καινούριους χαρακτήρες, 21 single player αποστολές, 12 multiplayer levels που θα εμπεριέχουν Species Team maps καθώς και deathmatch, περισσότερες περιοχές προερχόμενες από την κινηματογραφική ταινία Aliens, 32bit animated light mapping, εξελιγμένη Lithtech game engine και νέα χαρακτηριστικά για όλα τα species. Η homepage του παιχνιδιού βρίσκεται στη σελίδα http://www.sierrastudios.com/games/aliensvspredator2/, όπου μπορείτε να βρείτε επιπλέον πληροφορίες, screenshots και ενδιαφέροντα links.

TRAILERS

- Lord of the Rings (the movie)
- Radius (movie)
- Druuna
- Anarchy On-line
- Jack Orlando: The Director's Cut (full presentation)
- Loch Ness

MAX PAYNE

***Εταιρεία:** Remedy/3D Realms/Gathering of Developers*
***Απαιτήσεις:** Pentium 450MHz, 96MB RAM, 16MB 3D accelerator, DirectX 8, Windows 95 και άνω*

Φαντάζομαι πως ελάχιστοι από εσάς αγνοούν ακόμα τον Max Payne, ήρωα του ομώνυμου παιχνιδιού που προσέφερε έναν ανανεωτικό αέρα στα action games. Στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού υπήρχε, άλλωστε, αναλυτικό review του συγκεκριμένου τίτλου από το Βασίλη "Pioneer" Τουλιά, οπότε... τα πολλά λόγια είναι φτώχια!

Το playable demo που σας παρουσιάζουμε περιλαμβάνει την εισαγωγή, το tutorial και τα πρώτα δύο levels του κανονικού παιχνιδιού. Όπως ανακοίνωσε η Take 2 Interactive, το παιχνίδι σκαρφάλωσε αμέσως μόλις κυκλοφόρησε στην πρώτη θέση των πωλήσεων σε Βόρεια Αμερική και Ευρώπη για τις πρώτες εβδομάδες του Αυγούστου. Ο "Άνθρωπος που δεν έχει τίποτα να χάσει" θα βγει σύντομα και στις κινηματογραφικές οθόνες, ενώ εμείς συνεχίζουμε βέβαια να αναμένουμε το multiplayer add-on που θα αυξήσει ακόμα περισσότερο την αντοχή του στο χρόνο. Play it to the... Max!

SCREENSHOTS

- World of Warcraft
- Project Nomads
- Anarchy On-line
- Jack Orlando
- Druuna
- Gianluca Vialli's European Manager
- Pool of Radiance
- Loch Ness

PATCHES

- America
- Desperados
- Passage: Path of Betrayal

PASSAGE: PATH OF BETRAYAL

Εταιρεία: *Dragon Works Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, Windows 95 ή ανώτερα*

Το Passage: Path of Betrayal είναι ένα ολοκαίνουριο adventure με hand-made γραφικά, φτιαγμένο σχεδόν αποκλειστικά από ένα άτομο, τον Darris Hupp. Επειδή οι πληροφορίες από τον Ανδρέα Τσουρινάκη μιλούσαν για μια προσεγμένη δουλειά, που ξεπερνά τα όρια ενός απλού "ερασιτεχνικού" game, ήρθαμε σε επαφή με τον Darris και εξασφαλίσαμε το ίδιο το παιχνίδι για παρουσίαση στο περιοδικό, αλλά και το playable demo του που θα βρείτε αυτόν το μήνα στο CD-ROM μας ώστε να αποκτήσετε προσωπική άποψη για το Passage.

Η εταιρεία του Darris Hupp ονομάζεται Dragon Works Interactive και περισσότερα για αυτήν μπορείτε να μάθετε από τη σελίδα της στο Internet, η οποία βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.dragon-works.net/.

Το adventure διαδραματίζεται στο fantasy κόσμο του Arkane και σε αυτό θα έχετε την ευκαιρία να περιπλανηθείτε σε περισσότερες από 50 οθόνες, ακούγοντας 20 διαφορετικά μουσικά κομμάτια που γράφτηκαν ειδικά για το παιχνίδι. Τα πολλά puzzles και οι διάλογοι που θα βρείτε στο Passage: Path of Betrayal δίνουν έναν ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό τόνο στο gameplay. Για αναλυτικότερα στοιχεία, αναμείνατε σύντομα ένα διεξοδικό review από τις σελίδες του περιοδικού μας.

WORLD OF WARCRAFT

Εταιρεία: *Blizzard Entertainment*
ROLLING DEMO

Ένα πρώτο trailer από το World of Warcraft, το νέο MMORPG που ανακοίνωσε επίσημα στην ECTS η Blizzard, μπορείτε να παρακολουθήσετε αυτόν το μήνα, παίρνοντας μια γεύση από τις δυνατότητες του παιχνιδιού (θα το βρείτε στα "Extras", στο πλαίσιο του αφιερώματός μας στην ECTS 2001).

Περισσότερα θα διαβάσετε στο άρθρο του Γιώργου Παλαιού στις σελίδες του περιοδικού. Αρκούμαι, λοιπόν, εδώ να μεταφέρω την απογοήτευση που αισθάνθηκαν πολλοί φίλοι της Blizzard, όταν έμαθαν



πως το καινούριο project που ετοίμαζε η εταιρεία δεν ήταν, τελικά, όπως περίμεναν, το πολυπόθητο Starcraft 2! Εμείς, όσο κι αν ανυπομονούμε να δούμε ολοκληρωμένο το World of Warcraft, δεν μπορούμε παρά να ενώσουμε τη φωνή μας μαζί τους, αφού, δεν λέω, τα MMORPG είναι πολύ "hot" τον τελευταίο καιρό και θεωρώ απόλυτα λογικό να θέλει και η Blizzard να μπει στο χορό, όμως, βρε παιδιά, ανακοινώστε κι ένα καινούριο Starcraft για να ξέρουμε ότι σε πέντε έξι χρόνια που θα αρχίσουμε πια να βαριόμαστε το Warcraft 3, θα το έχετε έτοιμο! Κακίες, θα πείτε, γι' αυτό ας σταματήσω καλύτερα εδώ...

PC

EXTRAS

Εκτός από το μεγάλο αφιέρωμα στην ECTS 2001 με trailers και screenshots από τα καλύτερα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν εκεί, στο CD-ROM αυτού του μήνα περιέχονται επίσης τα εξής:

- **King's Quest 1 VGA Remake:** Συνεχίζοντας να υποστηρίζουμε θερμά τα ερασιτεχνικά fan games, έχουμε για εσάς αυτόν το μήνα ένα νέο ολοκληρωμένο δείγμα του είδους: Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό VGA remake του ιστορικού adventure της Sierra King's Quest 1, όχι βέβαια από την ίδια τη Sierra, αλλά από την... Tierra! Για περισσότερες πληροφορίες διαβάστε το αναλυτικό review του Ανδρέα Τσουρινάκη στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας.
- **Quest for Glory 4 1/2:** Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε δημοσιεύσει την πρώτη έκδοση του εν λόγω fan game. Αυτόν το μήνα στο CD-ROM μας περιέχεται η πιο πρόσφατη έκδοση, η οποία διορθώνει πολλά από τα bugs της αρχικής.
- **NanDub:** Στο εξαιρετικό αυτό πρόγραμμα DVD Ripping είναι αφιερωμένη η στήλη "Do it Yourself" αυτού του μήνα, όπου μπορείτε να διαβάσετε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτό.
- **HyperSnap:** Το δημοφιλέστερο πρόγραμμα screen capturing είναι εδώ σε demo έκδοση, μαζί με τη δυνατότητα να το παραγγείλετε on-line από τη Softwrap. Μην παραλείψετε να λάβετε μέρος και στο διαγωνισμό μας, συμπληρώνοντας το κουπόνι που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, όπου σας δίνεται η ευκαιρία να κερδίσετε δωρεάν registered versions του Hypersnap!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ HYPERSNAP

Αυτόν το μήνα, το "PC Master" και η εταιρεία διανομής λογισμικού Softwrap έχουν για εσάς, τους αναγνώστες του περιοδικού μας, μια ειδική προσφορά: Αν, λοιπόν, δοκιμάσατε την έκδοση του HyperSnap που υπάρχει στο CD-ROM μας αυτόν το μήνα στην κατηγορία "Extras" και αποφασίσατε να την κάνετε registered on-line, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και στείλτε το κουπόνι στη διεύθυνση του περιοδικού ως τις 9 Νοεμβρίου (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για το διαγωνισμό HyperSnap). Εφόσον ανήκετε στους 5 τυχερούς που θα επιλεγούν με κλήρωση στις 13 Νοεμβρίου ανάμεσα σε όσους έχουν κάνει registration και συμπλήρωσαν το κουπόνι, θα κερδίσετε την πλήρη επιστροφή των χρημάτων σας! Τα αποτελέσματα θα δημοσιευθούν στο τεύχος Δεκεμβρίου του "PC Master".

ΟΝΟΜΑ ....
ΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΠΕΡΙΟΧΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
E-MAIL ADDRESS ....

ΕΝΑ ΡΟΛΟΪ... ΠΟΥ "ΤΡΕΧΕΙ" LINUX!

IBM LINUX WRISTWATCH

Πώς θα σας φαινόταν, άραγε, να κυκλοφορούσατε στο δρόμο φορώντας ένα ρολόι που "τρέχει" το γνωστό λειτουργικό σύστημα των πιγκουίνων; Αν η ιδέα σάς συναρπάζει, η IBM φρόντισε και κυκλοφόρησε το Linux Wristwatch ειδικά για εσάς! Πρόκειται ουσιαστικά για έναν μίνι υπολογιστή χειρός που μπορεί να επικοινωνεί ασύρματα με PCs και κινητά τηλέφωνα, ενώ ενσωματώνει λειτουργίες όπως ημερολόγιο, τηλεφωνικό κατάλογο, e-mail reader και μπορεί να συνδεθεί στο Internet παρέχοντας στον κάτοχό του πληροφορίες για τις συνθήκες κυκλοφορίας, τον καιρό, το χρηματιστήριο κ.ο.κ. Να που το Linux αρχίζει και γίνεται σιγά σιγά λειτουργικό του... χεριού μας!

info www.research.ibm.com/







ΤΟ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ... ΡΟΜΠΟΤ!

SHADOW BIPED

Μία βρετανική εταιρεία ρομποτικής με την επωνυμία Shadow Robot Company ετοιμάζει αυτή την εποχή ένα εντυπωσιακό ανθρωπόμορφο ρομπότ, το Shadow Biped, με μια εκπληκτική προσομοίωση μυώνων που θα του επιτρέπει να ανεβαίνει σκάλες, να ανοίγει ντουλάπια και βρύσες και γενικά να λειτουργεί ως ένας πλήρης ανθρώπινος βοηθός, εκτελώντας πάσης φύσεως οικιακές εργασίες. Οπως βλέπετε στη φωτογραφία, πρόκειται για ένα πρωτοποριακό και ιδιαίτερα πολύπλοκο ρομπότ που σύντομα θα μας φέρει ακόμα πιο κοντά στα λημέρια της επιστημονικής φαντασίας! Το Shadow Biped δεν διατίθεται ακόμα προς πώληση, μπορείτε όμως να επισκεφθείτε το site του για περισσότερες πληροφορίες.

info www.shadow.org.uk/

ΕΝΑ CONTROL PANEL ΓΙΑ EMULATORS!

HANAHO HOTROD PANEL



Ενα από τα προβλήματα που συχνά αντιμετωπίζουν όσοι παίζουν τακτικά emulator games είναι το ότι δεν έχουν διαθέσιμο ένα panel που να εξομοιώνει το αντίστοιχο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, προσφέροντας το ανάλογο feeling και ευκολία. Η Hanaho έρχεται να δώσει λύση σε αυτό το πρόβλημα κυκλοφορώντας το Hotrod Control Panel, το οποίο ενσωματώνει σε μία συσκευή που συνδέεται απευθείας με το PC όλα τα απαραίτητα αξεσουάρ. Πλήκτρα και joysticks, όλα βρίσκονται πάνω σε αυτή την εντυπωσιακή κονσόλα που θα συναρπάσει κάθε φίλο των emulators. Κοστίζει 200 δολάρια και μπορείτε να το παραγγείλετε από το site της εταιρείας.

info www.hanaho.com/





JOYSTICK ΓΙΑ ΦΙΔΑΚΙ!

ORBIT MOBILE JOYSTICK ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ NOKIA

www.germanosgroup.gr

info

Ανήκετε μήπως σε αυτούς που, όπου σταθούν κι όπου βρεθούν, παίζουν στο NOKIA τους το γνωστό "φιδάκι"; Αν ναι, τότε το νέο αυτό προϊόν σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Πρόκειται για ένα μικρό joystick που συνδέεται στα NOKIA 6150, 6110, 5110, 3210, 7110, 3330 και 3310 (οι adaptors συμπεριλαμβάνονται στη συσκευασία) και σας επιτρέπει να παίξετε με αυτό το αγαπημένο σας παιχνίδι! Το δοκιμάσαμε και πράγματι το feeling είναι εντελώς διαφορετικό και η κίνηση πιο γρήγορη και εύκολη. Χρειάζεται μονάχα λίγη προσοχή όταν το τοποθετείτε στο κινητό προκειμένου να "κουμπώσει" σωστά. Η τιμή του είναι μόλις 10 δολάρια και σύντομα θα το βρίσκετε και στην Ελλάδα.





ΠΟΙΟΝ... ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ; ΜΕΡΟΣ Α΄

TRUSTER - PERSONAL TRUTH VERIFIER & TRUSTER PRO

www.truster.com

info

Από την ισραηλινή Trustech έρχεται αυτό το εξαιρετικά ενδιαφέρον πακέτο που σας επιτρέπει να καταλάβετε εάν ο συνομιλητής σας σε μια τηλεφωνική συνδιάλεξη λέει ψέματα ή... έχει αγνές προθέσεις! Αφού συνδέσετε τον υπολογιστή σας με την τηλεφωνική συσκευή μέσω του ειδικού καλωδίου που περιέχεται στη συσκευασία, τρέχετε το πρόγραμμα από το CD-ROM και φορτώνετε έναν εξελιγμένο αναλυτή φωνής που μπορεί να διακρίνει χαρακτηριστικά όπως στρες, αβεβαιότητα, υπερβολικό ενθουσιασμό και, βέβαια, μία ψευδή δήλωση. Η "επαγγελματική" έκδοση Truster Pro διαθέτει ακόμα πιο εξελιγμένες δυνατότητες. Προτεινόμενη τιμή: 150 δολάρια.

ΠΟΙΟΝ... ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ; ΜΕΡΟΣ Β΄

TRUSTER - PORTABLE LIE DETECTOR

www.911.co.kr/Truster/

info

Ακόμα ένας lie detector, hardware αυτή τη φορά, ακριβώς με το ίδιο όνομα όπως ο προηγούμενος αλλά προερχόμενος από διαφορετική εταιρεία, κορεατικής προέλευσης! Προσέξτε, λοιπόν, μην μπερδευτείτε, αφού εδώ έχουμε μια μικρή φορητή συσκευή κι όχι ένα software πακέτο, που ανιχνεύει τη φωνή του συνομιλητή σας είτε μέσω μικροφώνου είτε μέσω σύνδεσης σε κινητό τηλέφωνο. Ενα μηλαράκι που εμφανίζεται στην οθόνη της συσκευής σας δείχνει τι ακριβώς συμβαίνει, ανάλογα με το πόσο είναι... φαγωμένο! Ετσι, αν το μηλαράκι είναι ολόκληρο, ο συνομιλητής σας λέει την αλήθεια, αν είναι αρκετά φαγωμένο (στο 6ο από τα 9 συνολικά επίπεδα), προσπαθεί να αποφύγει μια ερώτηση, αν είναι πάρα πολύ φαγωμένο (στο 8ο επίπεδο), είναι αβέβαιος κι αν... έχει μείνει μόνο το κοτσάνι, σας λέει ψέματα! Το Truster κοστίζει 60-80 δολάρια.



Σας παρουσιάζουμε το ελληνικό site πληροφορικής

COMPUWeb

Με τη συνεργασία των περιοδικών Computer Για Ολους, e-Market και PC Master

Κάνετε κλικ στον κόσ

Διεθνείς ειδήσεις

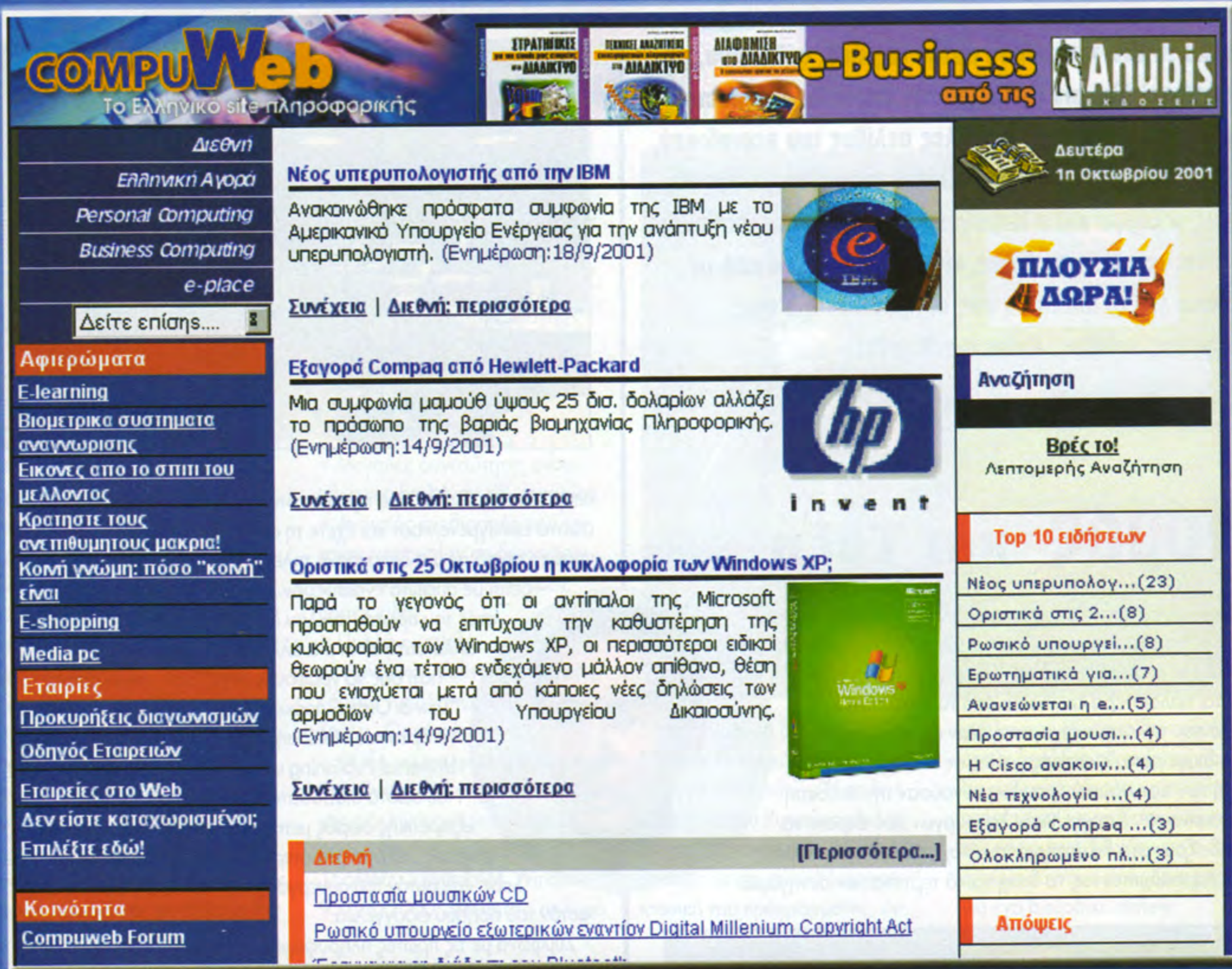
Ελληνική αγορά

Personal computing

Business computing

e-Place

Games



www.compuweb.gr

...μο της πληροφορικής

ΕΓΚΥΡΟΤΗΤΑ

ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ

ΑΜΕΣΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ & ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣ

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9245910, 9238672-5, fax: 9216847, e-mail: info@digicon.gr

Πολλά τα νέα του χώρου αυτόν το μήνα, φίλοι μου, με πρώτο απ' όλα την ECTS για την οποία θα διαβάσετε αναλυτικό αφιέρωμα σε άλλες σελίδες του περιοδικού. Νέοι επεξεργαστές από την Intel, παιχνίδια με ήρωες όπως ο Ζορρό και ο Καζανόβα, καθώς και το καινούριο Quake, τέταρτο στη σειρά, είναι μερικά μόνο από τα θέματα για τα οποία θα σας ενημερώσουμε στις επόμενες σελίδες. Enter the Matrix!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr



Νόμος και Τάξη

Πολλοί από εσάς θα παρακολουθούσατε τη γνωστή αστυνομική σειρά "Law & Order" που παιζόταν μέχρι πέρυσι από τον Antenna (τώρα προβάλλονται παλαιότερα επεισόδια από το Μακεδονία TV). Αυτό που την έκανε ξεχωριστή ήταν ότι ενσωμάτωνε δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες σε κάθε ιστορία - αυτή των αστυνομικών που διερευνούσαν την υπόθεση και εκείνη των εισαγγελικών λειτουργών που έπρεπε να αποδείξουν στο δικαστήριο την ενοχή των κατηγορουμένων παρακάμπτοντας τα δικηγορικά τερτίπια των συνηγόρων υπεράσπισης. Συνδυάστε την πρωτότυπη δομή των επεισοδίων με το σωστά επιλεγμένο καστ και έχετε τη συνταγή της επιτυχίας, που οδήγησε τη σειρά σε μία δεκάχρονη τηλεοπτική καριέρα, η οποία συνεχίζεται με αμείωτο ενδιαφέρον. Βέβαια, από τους πρωταγωνιστές του πρώτου κύκλου δεν έχει απομείνει πια κανένας, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία...





Γιατί σας τα γράφουμε αυτά; Διότι, απλούστατα, το "Law & Order" πρόκειται να κυκλοφορήσει το πρώτο τέταρτο του 2002 από τις Legacy Interactive/Vivendi Universal Publishing υπό τη μορφή... adventure game! Ναι, σωστά διαβάσατε, οι ρεαλιστικές σκηνές της εξαιρετικής σειράς μεταφέρονται από τις μικρές οθόνες μας στις... ακόμα μικρότερες, όπου θα υποδύεστε δύο ρόλους, είτε αυτόν του συνεργάτη του ντετέκτιβ Μπρίσκο είτε αυτόν του βοηθού εισαγγελέα.

Σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες, το Law & Order computer game θα περιλαμβάνει δύο αυτοτελή επεισόδια, το πρώτο από τα οποία θα ασχολείται με έναν επιστήμονα που πειραματίζεται στο χώρο της κλωνοποίησης, ενώ το δεύτερο θα σχετίζεται με έναν τραπεζίτη που ειδικεύεται σε μετοχές υψηλής τεχνολογίας. Και στα δύο επεισόδια έχετε να ερευνήσετε φόνους, αναζητώντας τα στοιχεία εκείνα που θα στείλουν τους ενόχους στη φυλακή. Περιττό να σας πω πως το περιμένουμε με κομμένη την ανάσα!

Το πρώτο notebook από την Altec

Όλοι γνωρίζετε ασφαλώς την Altec, μία από τις κορυφαίες ελληνικές εταιρείες στο χώρο της πληροφορικής. Μέχρι στιγμής, κατά περίεργο τρόπο, η Altec δεν είχε δραστηριοποιηθεί στο χώρο των notebooks, κάτι το οποίο αποφάσισε να αλλάξει με την ευκαιρία της συμμετοχής της στην 66η Διεθνή Εκθεση Θεσσαλονίκης. Ετσι, λοιπόν, η εταιρεία παρουσίασε τον Altec Voyager, ένα notebook βασισμένο στον Pentium 3 1000MHz με σκληρό δίσκο 12GB, βάρος 2,7 κιλά, κάρτα γραφικών με 16MB, modem V90 56K, κάρτα δικτύου στο βασικό configuration, CD-ROM, floppy drive, οθόνη 14,1 ιντσών TFT, σύνδεση ενός χρόνου στο Internet και προεγκατεστημένα τα ελληνικά Windows ME καθώς και τα Microsoft Works και Norton Antivirus 2001.



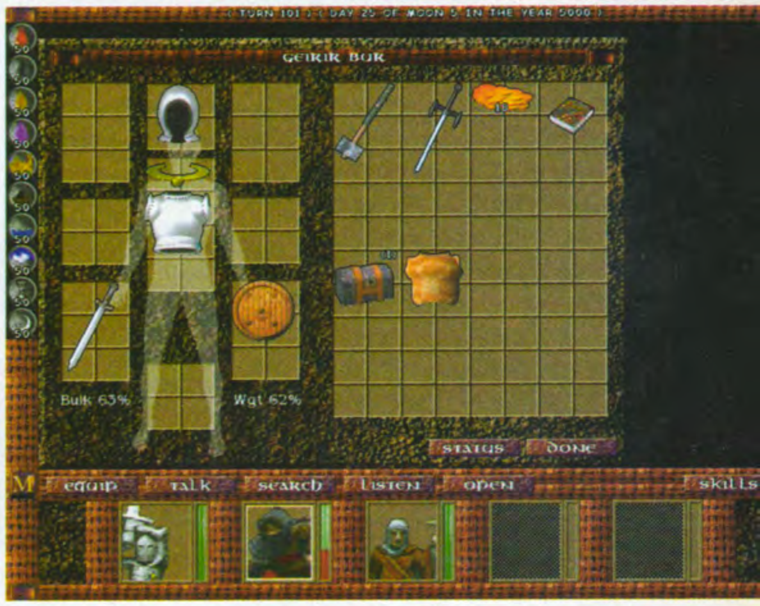
Ο Voyager έχει δυνατότητες αναβάθμισης σκληρού δίσκου, μνήμης και επεξεργαστή, ενώ το CD-ROM μπορεί να αντικατασταθεί από DVD-ROM ή ακόμα και από συνδυασμό DVD-ROM και CD-RW. Πρόκειται σίγουρα για ένα εξαιρετικά δυνατό εργαλείο που, ανάμεσα στα άλλα, χαρακτηρίζεται από την πολύ όμορφη σχεδίασή του. Κυκλοφορεί από τον Σεπτέμβριο με εγγύηση ενός χρόνου και ασφάλεια κλοπής/πυρός, το κόστος της οποίας περιλαμβάνεται στην τιμή αγοράς του υπολογιστή. Sounds interesting...

Ετοιμο το RuneSword 2

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, και συγκεκριμένα στις 28 Σεπτεμβρίου, θα κυκλοφορεί η νέα έκδοση του γνωστού RPG builder της Scrapnel Games, του περιβόητου RuneSword. To RuneSword 2 σας επιτρέπει να γίνετε εσείς ο Dungeon Master, κατασκευάζοντας ένα πλήρες RPG βασισμένο στους κανόνες του pen & paper game, αλλά ενσωματώνοντας πολλές νέες προσθήκες. Η καινούρια έκδοση περιλαμβάνει μάλιστα ένα ογκώδες εγχειρίδιο οδηγιών (άντε, για να μη μας κατηγορούν κάποιοι πως χρησιμοποιούμε συνέχεια τον αγγλικό όρο manual) και 467 ολόκληρα megabytes εκπαιδευτικών βίντεο που στοχεύουν στο να σας εξοικειώσουν όσο το δυνατόν περισσότερο με τις λειτουργίες του προγράμματος. Εκτός από τον buider υπάρχουν δύο ολοκληρωμένες περιπέτειες, με τίτλους The Land Beyond και Hunt, καθώς και τέσσερα mini-adventures. Ας δούμε ορισμένα από τα εξελιγμένα χαρακτηριστικά του RuneSword 2:

- Turn based σύστημα μάχης
- Περισσότερα από 35 skills
- 13 races
- AVI & MP3 υποστήριξη
- 46 spells
- Μεγάλες δυνατότητες ενσωμάτωσης διαλόγων και σεναρίου
- Ανοικτός σχεδιασμός που επιτρέπει gameplay σε διαφορετικούς κόσμους - sci-fi, fantasy, horror κ.λπ.
- Πολλά puzzles
- "Αρνητικά" skills (τα επονομαζόμενα vices) όπως Απληστία, Τρέλα, Οργή κ.λπ.

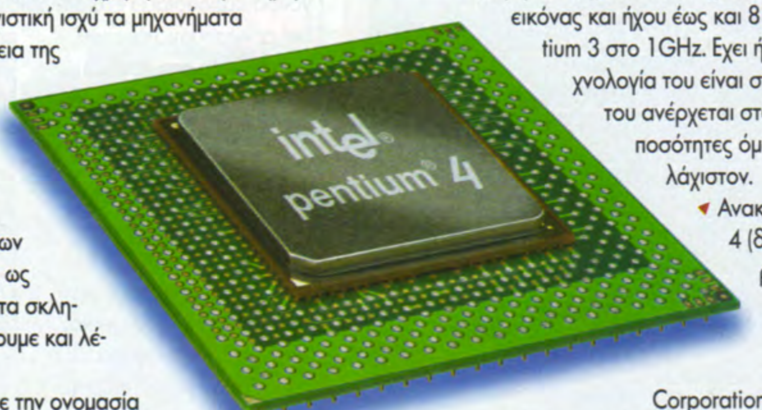
Αξίζει να αναφέρουμε πως το RuneSword 2 δεν χρειάζεται ισχυρό μηχάνημα για να τρέξει, αφού αρκείται σε Pentium 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/2000, 30MB στο σκληρό δίσκο, ανάλυση 800x600, CD-ROM drive και κάρτα ήχου συμβατή με τα Windows. Η on-line κοινότητα του RuneSword είναι μεγάλη, γεγονός που, σε συνδυασμό με την ανοικτή αρχιτεκτονική του προγράμματος, εγγυάται πως σύντομα θα εμφανιστούν δεκάδες περιπέτειες που θα μπορείτε εύκολα να εγκαταστήσετε και να παίξετε μέσα από την εφαρμογή. Ελπίζουμε να το έχουμε σύντομα στα χέρια μας για ένα διεξοδικό review.



Intel εναντίον... NASA!

Οπως έγινε γνωστό πρόσφατα από την Intel, με την κυκλοφορία του Pentium 4 οι home computers που χρησιμοποιούμε σήμερα ξεπέρασαν πλέον σε υπολογιστική ισχύ τα μηχανήματα που διέθετε η NASA κατά τη διάρκεια της πρώτης αποστολής διαστημοπλοίου στη Σελήνη. Για να... γιορτάσει το γεγονός αυτό, ο γνωστός κολοσσός προέβη τις τελευταίες εβδομάδες σε μια σειρά νέων κυκλοφοριών και ανακοινώσεων στο χώρο των επεξεργαστών, όπου, ως γνωστόν, ο ανταγωνισμός είναι πάντα σκληρός και το ενδιαφέρον αμείωτο. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

- Νέο chipset για τους Pentium 4 με την ονομασία Intel 845. Υποστηρίζει μνήμη PC133 SDRAM και η τιμή του ανέρχεται στα 42 δολάρια για παραγγελίες χονδρικής (1.000 κομμάτια).
- Παράλληλα με αυτό η Intel ανακοίνωσε το νέο της πρόγραμμα Application Accelerator που αυξάνει την απόδοση των σκληρών δίσκων.
- Καινούριος Pentium 4 με συχνότητα 2GHz ο οποίος, σύμφωνα με τα λεγόμενα της Intel, επιταχύνει τις εφαρμογές ψηφιακής εικόνας και ήχου έως και 81% σε σχέση με έναν Pentium 3 στο 1GHz. Εχει ήδη τεθεί σε διάθεση, η τεχνολογία του είναι στα 0,18 micron και η τιμή του ανέρχεται στα 562 δολάρια, πάλι για ποσότητες όμως 1.000 κομματιών τουλάχιστον.
- Ανακοίνωση ενός νέου Pentium 4 (δεν έχει, βέβαια, κυκλοφορήσει ακόμη) με συχνότητα λειτουργίας 3,2GHz (!), τον οποίο παρουσίασε ο αντιπρόεδρος της Intel Corporation Paul Otellini σε ομιλία του, στο πλαίσιο της οποίας έκανε επίσης την εντυπωσιακή δήλωση πως "η αρχιτεκτονική των Pentium 4 αναμένεται να φτάσει στις συχνότητες των 10GHz"! Ποια Σελήνη δηλαδή, σε κάνα δυο χρόνια θα πρέπει να ετοιμάζουμε τα PCάκια μας για πτήσεις στον Αρη...



Πτώσεις και... επιπτώσεις

Η παγκόσμια κοινή γνώμη συγκλονίστηκε από την πρόσφατη τρομοκρατική επίθεση στη Νέα Υόρκη, που στοίχισε χιλιάδες ανθρώπινες ζωές. Ανάμεσα στους άλλους, θορυβήθηκαν και ουκ ολίγες από τις γνωστές μας εταιρείες ψυχαγωγικού λογισμικού, οι οποίες αποφάσισαν να λάβουν ορισμένα μέτρα στις προσεχείς κυκλοφορίες τους, αλλά και να "διορθώσουν" ορισμένες από τις παλιές. Συγκεκριμένα, λοιπόν, η Electronic Arts διέκοψε τη λειτουργία του on-line game Majestic, για το οποίο έχουμε γράψει και στο παρελθόν από τις σελίδες του περιοδικού, θεωρώντας πως οι τηλεφωνικές κλήσεις που γίνονται από το παιχνίδι προς τους παίκτες σε ανύποπτο χρόνο θα μπορούσαν εύκολα αυτή την περίοδο να παρερμηνευθούν ακόμα και ως... τρομοκρατικές απειλές, με δεδομένη και τη φύση του παιχνιδιού. Παρεμπιπτόντως να σημειώσω εδώ, επειδή πολλοί από εσάς παίρνετε τηλέφωνο και ρωτάτε να μάθετε περισσότερες λεπτομέρειες για το Majestic, ότι δεν είναι δυνατόν να παιχτεί προς το παρόν σε καμία χώρα εκτός ΗΠΑ και Καναδά, γι' αυτό κι εμείς δεν έχουμε ασχοληθεί εκτενέστερα, παρ' όλο που θα το επιθυμούσαμε.





Η Microsoft, από την άλλη, ανακοίνωσε πως θα κυκλοφορήσει ένα patch που θα αλλάζει την εισαγωγή του δημοφιλούς Flight Simulator, κόβοντας μια σκηνή όπου ένα αεροπλάνο πέφτει πάνω σε ένα κτήριο. Επίσης, θα κυκλοφορήσει τη νέα έκδοση του προγράμματος χωρίς τους δίδυμους πύργους, στη θέση των οποίων θα υπάρχει κενό. Τέλος, οι μεγαλύτερες εταιρείες του χώρου δηλώνουν η μία μετά την άλλη πως από τις προσεχείς κυκλοφορίες τους θα απαλειφθούν οποιεσδήποτε αναφορές σε χτυπήματα στη Νέα Υόρκη, αεροπειρατείες, τρομοκρατικά χτυπήματα από Αραβες και δεν συμμαζεύεται. Οπως και να 'χει, πάντως, η πραγματικότητα απέδειξε για ακόμα μία φορά και στον πιο δύσπιστο πως ξεπερνά άνετα τη φαντασία οποιουδήποτε game designer...

Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	(Bioware)	RPG
2.	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	(Lucasarts)	ADVENTURE
3.	AGE OF EMPIRES: THE CONQUERORS EXPANSION	(Microsoft)	STRATEGY
4.	DIABLO 2	(Blizzard Entertainment)	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	(EIDOS)	SIMULATION
6.	GRAND PRIX 3	(Microprose)	SIMULATION
7.	FIFA 2001	(Electronic Arts)	SIMULATION
8.	THE LONGEST JOURNEY	(Funcom)	ADVENTURE
9.	HALF-LIFE	(Sierra Studios)	ACTION
10.	THE SIMS	(Maxis)	STRATEGY

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

Place your bets!

Πολλοί υποστηρίζουν πως ο Ελληνας έχει τον τζόγο στο αίμα του και, αν αναλογιστούμε την τεράστια επιτυχία που σημειώνουν στη χώρα μας τα κάθε λογής τυχερά παιχνίδια, μάλλον έχουν δίκιο. Για όσους από εσάς, λοιπόν, ασχολείστε με το... σπορ και, πιο συγκεκριμένα, με το "Πάμε Στοίχημα", η επόμενη είδηση σίγουρα παρουσιάζει ενδιαφέρον: Στη διεύθυνση http://www.easybet.gr λειτουργεί ένα site αφιερωμένο στο παιχνίδι αυτό, όπου μπορεί κανείς να βρει όλες τις τελευταίες ειδήσεις για τις ομάδες αγώνες των οποίων περιλαμβάνονται στα προσεχή δελτία στατιστικές, άρθρα, αναλύσεις, πρόγραμμα τηλεοπτικών μεταδόσεων και οτιδήποτε άλλο αφορά σε έναν "μελετημένο" παίκτη.



Υπάρχει ακόμα ειδικό section για Formula 1 στη διεύθυνση http://www.easybet.gr/HtmlFiles/f1/f1main.htm, καθώς και χρήσιμα links. Συνολικά, πρόκειται για μια ολοκληρωμένη δουλειά που αξίζει να επισκεφθείτε, έστω και μόνο για ενημέρωση. Λέμε τώρα, έτσι, Πατρίκο;


Συγκλονιστικές επιδόσεις
για ασυμβίβαστους gamers
MICROSOFT
SideWinder
NEO
STRATEGIC COMMANDER
GAME PAD PRO
GAME PAD USB
FORCE FEEDBACK WHEEL
PRECISION RACING WHEEL
GAME VOICE
PRECISION 2
JOYSTICK
FORCE FEEDBACK 2
www.microsoft.com/hardware/sidewinder
Microsoft
©2001 Microsoft Corporation, Microsoft, SideWinder είναι σήματα κατατεθέντα ή εμπορικά σήματα της Microsoft Corporation για τις Ηνωμένες Πολιτείες και/ή άλλες χώρες. Άλλα προϊόντα και ονόματα εταιριών που αναφέρονται μπορεί να είναι λογότυπα/εμπορικά σήματα των αντίστοιχων εταιριών.

Ultimate Ride: Εξομοιωτής rollercoaster





Στις 10 και 11 Σεπτεμβρίου το "PC Master" παρευρέθηκε σε ακόμα ένα σημαντικό event του φθινοπώρου, το οποίο οργανώθηκε από την Disney Interactive προκειμένου η τελευταία να παρουσιάσει τον καινούριο τίτλο της, ονόματι Ultimate Ride. Συγκεκριμένα, ο συντάκτης μας Γιώργος Κυριακός ήταν ο μοναδικός Ελληνας δημοσιογράφος που κλήθηκε στην παρουσίαση του Ultimate Ride στην Disneyland του Παρισιού και είχε μάλιστα την ευκαιρία να πάρει μία αποκλειστική συνέντευξη από τον παραγωγό του παιχνιδιού, την οποία μπορείτε να δείτε σε βίντεο στο GameWeb (http://www.gameweb.gr), καθώς και στο συνοδευτικό CD-ROM που θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού μας.

Πρόκειται για τον πρώτο εξομοιωτή για rollercoasters (τρενάκι λούνα παρκ για τους μη γνωρίζοντες) όπου ο παίκτης μπορεί να χαράξει οποιαδήποτε διαδρομή μέσω του προγράμματος και στο τέλος να τη δει σε 3D σαν να ήταν στο πρώτο βαγόνι του rollercoaster! Το Ultimate Ride είναι ένα απλό κατασκευαστικό "εργαλείο", το οποίο δεν μπλέκει τον οικονομικό παράγοντα στις 24 αποστολές που προσφέρει στο Imagineering Mode. Ητοι, ο παίκτης έχει απόλυτη ελευθερία να κατασκευάσει οτιδήποτε και οπουδήποτε χωρίς να ανησυχεί για τα χρήματα, όπως στο Rollercoaster Tycoon. Οι 24 αποστολές (και μία bonus) περιέχουν προκαθορισμένες παραγγελίες από διάφορα άτομα που ζητάνε να τους φτιάξετε rollercoasters με συγκεκριμένα κριτήρια, όπως τον αριθμό των loops, των στροφών, τη μίνιμουμ ταχύτητα και ακόμα και τη δύναμη G που εμφανίζεται στις απότομες στροφές και καθόδους.

Φυσικά, εκτός από τις αποστολές υπάρχει και η επιλογή του ελεύθερου σχεδιασμού (Free Form Mode), όπου ο παίκτης μπορεί να φτιάξει ό,τι σχέδιο του έρθει κατά νου, προκειμένου να ικανοποιήσει την περιέργειά του. Σκοπός αυτής της επιλογής είναι να δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη να έχει απόλυτη ελευθερία στο σχεδιασμό των rollercoasters, ώστε να φτιάξει ακόμα και το πιο τρελό σχέδιο! Στο τέλος θα μπορεί να σώσει το τελικό αποτέλεσμα και να αποστείλει το σχετικό αρχείο στο Coaster XChange, μία υπηρεσία όπου όλοι οι παίκτες μπορούν να ανεβάσουν τα rollercoasters τους προκειμένου να συναγωνιστούν για το ποιος έχει το καλύτερο!



Ολα ξεκινάνε, φυσικά, από το πρόγραμμα που σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε το rollercoaster σας. Το πρόγραμμα αυτό περιλαμβάνει τέσσερις διαφορετικούς περιβάλλοντες χώρους, όπως το διάστημα, το υπέδαφος ή τα βουνά, και εκεί μπορείτε να κατασκευάσετε 3 διαφορετικά είδη από rollercoasters. Το πρώτο είναι τα κλασικά πια ξύλινα coasters που, αν θυμάστε, είχαν τη δυνατότητα να πάνε μόνο πάνω και κάτω με λιγοστές στροφές. Αν δεν θέλετε περιορισμούς, τότε τα σύγχρονα coasters θα σας καλύψουν πλήρως, καθώς με τα υλικά που υπάρχουν μπορείτε να φτιάξετε ακόμα και απότομες καθόδους που αγγίζουν τις 90 μοίρες! Τέλος, υπάρχουν και τα coasters όπου δεν υπάρχει βαγονάκι, αντ' αυτού όμως ο επιβάτης κρατιέται από έναν σιδερένιο σωλήνα από πάνω και τα πόδια του είναι στο κενό!

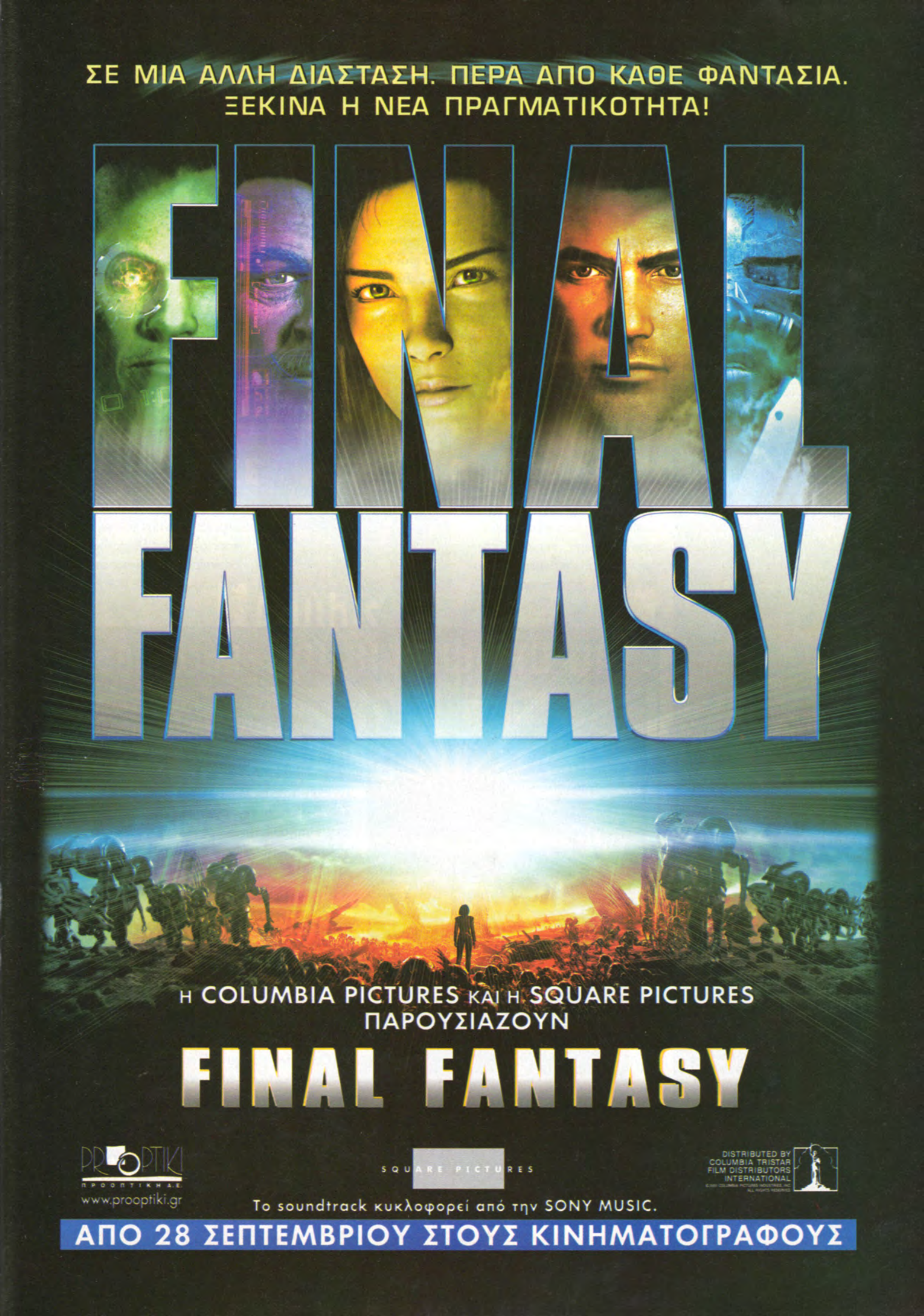
Φυσικά, ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει διάφορα πράγματα κατά τη διάρκεια της διαδρομής, όπως δράκους με φωτιά, νερό από δίπλα, κάστρα στο βάθος και πολλά άλλα. Αυτά τα props, όπως ονομάζονται, είναι διαφορετικά, ανάλογα με τι theme θα δώσετε στο rollercoaster σας. Για να εξηγήσω την τελευταία πρόταση πιο αναλυτικά, αναφέρω ότι υπάρχουν τρία themes, ονόματι Dragon's Realm, Jules Verne και Outer Space. Αν, για παράδειγμα, διαλέξετε το Outer Space, θα μπορείτε να τοποθετήσετε οτιδήποτε - από ρομπότ να δουλεύουν σε υψηλής τεχνολογίας μηχανήματα, μέχρι και διαστημικούς πιτσαδόρους να περνάνε από πάνω σας! Σημειώστε ότι υπάρχουν πάνω από 100 τέτοια props που υπόσχονται να δώσουν πολύ γέλιο και ενδιαφέρον στη δημιουργία του καθένα.

Τέλος, μπορείτε να ορίστε την ώρα της ημέρας που θα θέλατε να δείτε το rollercoaster σας. Κάπου εδώ θα πρέπει να αναφερθεί η προσπάθεια των σχεδιαστών του παιχνιδιού να κάνουν το interface του όσο το δυνατόν πιο φιλικό προς το χρήστη. Αποψη του producer του Ultimate Ride Philip Hopbell (φωτό) είναι ότι μέσα στους τέσσερις μήνες που αφιέρωσε αυτός και η ομάδα του για το interface, κατάφερε να φτιάξει ένα πολύ απλό περιβάλλον για οποιονδήποτε χρήστη. Παρ' όλο που το παιχνίδι απευθύνεται κυρίως σε ομάδες παιδιών της τάξεως των 10-14 χρονών, ο κ. Hopbell πιστεύει ότι ακόμα και νεότεροι θα μπορέσουν να κατανοήσουν το interface του Ultimate Ride.

Ετσι, έχοντας στη διάθεσή σας όλα τα εργαλεία, μπορείτε να κατασκευάσετε την εμπειρία της ζωής σας και να τη "ζήσετε" σε ένα πλήρες 3D περιβάλλον. Αυτή η εμπειρία είναι το δεύτερο και ίσως σημαντικότερο μέρος του παιχνιδιού, καθώς η μηχανή 3D φροντίζει να εξομοιώσει οποιαδήποτε κατασκευή σας με απόλυτη λεπτομέρεια, χρησιμοποιώντας φωτορεαλιστικά γραφικά. Σημειώστε ότι όντας στο πρώτο βαγόνι του rollercoaster μπορείτε να κοιτάξετε γύρω σας για να δείτε όλα αυτά τα props που προαναφέρθηκαν. Μπορείτε επίσης να δείτε όλη την κατασκευή σας από μακριά, καθώς και να παρακολουθείτε τα βαγόνια με το μάτι σας καθώς αυτά προχωρούν.

Το Ultimate Ride υπόσχεται πολλά σε όσους θέλουν να αποδείξουν, επιτέλους, ότι έχουν πρωτότυπες ιδέες. Είναι ένα διασκεδαστικότατο παιχνίδι, το οποίο απευθύνεται κυρίως σε παιδιά, αλλά και σε όσους θέλουν κάτι διαφορετικό και ταυτόχρονα δημιουργικό για να περάσουν την ώρα τους. Ο σχεδιασμός και ο προγραμματισμός του παιχνιδιού έχουν πια τελειώσει και αναμένεται να εμφανιστεί στα μαγαζιά σύντομα.

(Ρεπορτάζ: Γιώργος Κυριακός)


ΣΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ. ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΦΑΝΤΑΣΙΑ.
ΞΕΚΙΝΑ Η ΝΕΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!
FINAL
FANTASY
Η COLUMBIA PICTURES ΚΑΙ Η SQUARE PICTURES
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ
FINAL FANTASY
PROOPTIKI
www.prooptiki.gr
SQUARE PICTURES
DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
FILM DISTRIBUTORS
INTERNATIONAL
Το soundtrack κυκλοφορεί από την SONY MUSIC.
ΑΠΟ 28 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ

flash

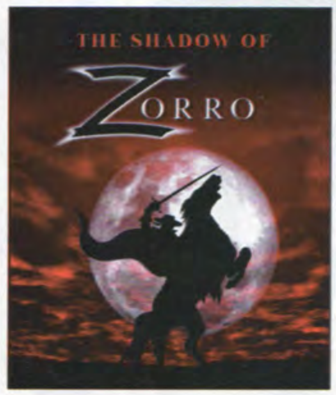
Το Max Payne, που σας παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος σε ένα πληρέστατο review και το οποίο αγκαλιάστηκε από το σύνολο σχεδόν της κοινότητας των action gamers, ενώ παράλληλα αναγνωρίστηκε ως ένα από τα κορυφαία δείγματα του είδους, πρόκειται να γίνει κινηματογραφική ταινία! Ναι, καλά διαβάσατε, ήδη η Collision Entertainment απέκτησε τα δικαιώματα για να μεταφέρει τον δημοφιλή ήρωα στη μεγάλη οθόνη (ή, έστω, στο βίντεο, εάν δεν μπορέσει να πείσει κάποιο "μεγάλο" όνομα να υπογράψει για τη θέση του πρωταγωνιστή). Μάλιστα, ο εκ των παραγωγών του Max Payne: The Movie κ. Paul Rosenberg έχει στο ενεργητικό του το "Addams Family", στο οποίο είχε επίσης συνεργαστεί στην παραγωγή.

Ειρήσθω εν παρόδω, ένα άλλο πολυαναμενόμενο φιλμ είναι αυτό που πρόκειται να γυριστεί σύντομα με κεντρικό ήρωα τον Duke Nukem. Προς το παρόν, οι παραγωγοί της ταινίας απευθύνονται στους fans μέσω του Web site της και τους ζητούν να επιλέξουν τον ηθοποιό που θα ήθελαν να πρωταγωνιστήσει σε αυτήν. Προηγούνται οι Arnold Schwarzenegger, The Rock (από το χώρο του καις), Bruce Campbell, Van Diesel και Dolph Lundgren. Α, και μια και πιάσαμε τον Duke Nukem, εκείνο το Duke Nukem Forever τι απέγινε, ωρέ παλικάρια; Από αναβολή σε αναβολή πηγαίνει και δεν τα βλέπω καλά τα πράγματα...

Ερχεται ο... Ζορρό!

Ακόμη ένας γνωστός ήρωας της Λογοτεχνίας αναβιώνει στους υπολογιστές μας. Αυτή τη φορά πρόκειται για τον θρυλικό Ζορρό, που γίνεται computer game από την Cryo Interactive, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον ερχόμενο Νοέμβριο για PC και PlayStation 2. Σύμφωνα με την Cryo, το παιχνίδι κατατάσσεται στην κατηγορία των stealth adventures όπου η δράση λαβαίνει χώρα κυρίως τις νυχτερινές ώρες (ετοιμαστείτε δηλαδή για κάτι στο στυλ του Thief) με μπόλικη δράση, οκτώ αποστολές στις οποίες κυριαρχούν το σασπένς και ο ρομαντισμός, και ρυθμιζόμενο επίπεδο δυσκολίας.





Ο νέος αστυνομικός διευθυντής της Καλιφόρνια είναι όντως αυτός που δείχνει ή μήπως πρόκειται, όπως πιστεύει ο πατέρας του Don Diego, για έναν διάσημο εγκληματία πολέμου που έμεινε γνωστός με το όνομα "Ο Χασάπης της Σαραγόσα" και θεωρείται νεκρός εδώ και χρόνια; Αν ναι, τι κάνει στην Καλιφόρνια; Και ποια είναι στην πραγματικότητα αυτή η όμορφη κοπέλα με τα λυπημένα μάτια που έκλεψε την καρδιά του Don Diego; Για τις απαντήσεις αναμείνατε στις οθόνες σας...

Για υποψήφιους... Καζανόβες





Αν στενοχωριέστε επειδή τελείωσε το καλοκαίρι και δεν μπορείτε πια να επιδεικνύετε τα... απολλώνεια κορμιά σας στις όμορφες ελληνικές παραλίες, έχουμε τη λύση: Τι θα λέγατε να υποδυθείτε, ούτε λίγο ούτε πολύ, τον ίδιο τον... Καζανόβα; Το νέο παιχνίδι της Wanadoo που ανήκει στην κατηγορία των action adventures και έχει ως τίτλο του το όνομα του μεγαλύτερου καρδιοκατακτητή της ιστορίας, σας δίνει την ευκαιρία που ενδεχομένως ζητούσατε. Καθώς φτάνετε στη Βενετία για να εκδικηθείτε το θάνατο της μητέρας σας, ανακαλύπτετε πως πίσω από τη δολοφονία της κρύβεται ένα σατανικό σχέδιο που στοχεύει στην ανατροπή του συμβουλίου διακυβέρνησης της πόλης. Δύσκολα τα πράγματα, όπως καταλαβαίνετε. Ετσι, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το πιστό ξίφος σας αλλά και την απαράμιλλη γοητεία σας για να νικήσετε τα βρώμικα κυκλώματα και να αναδειχθείτε νικητές.

Το Casanova περιέχει 120 περιοχές και 80 διαφορετικούς χαρακτήρες, ενώ διαθέτει ένα πρωτότυπο interface, πολλές κινήσεις ξιφασκίας στο arcade κομμάτι και, βέβαια, ουκ ολίγα παζλ. Στη χώρα μας κυκλοφορεί εδώ και μερικές ημέρες από την Despec Multimedia με προτεινόμενη τιμή τις 9.200 δρχ. Μόλις το ολοκληρώσουμε, θα σας ενημερώσουμε για το εάν είναι τόσο γοητευτικό όσο ο πρωταγωνιστής του...

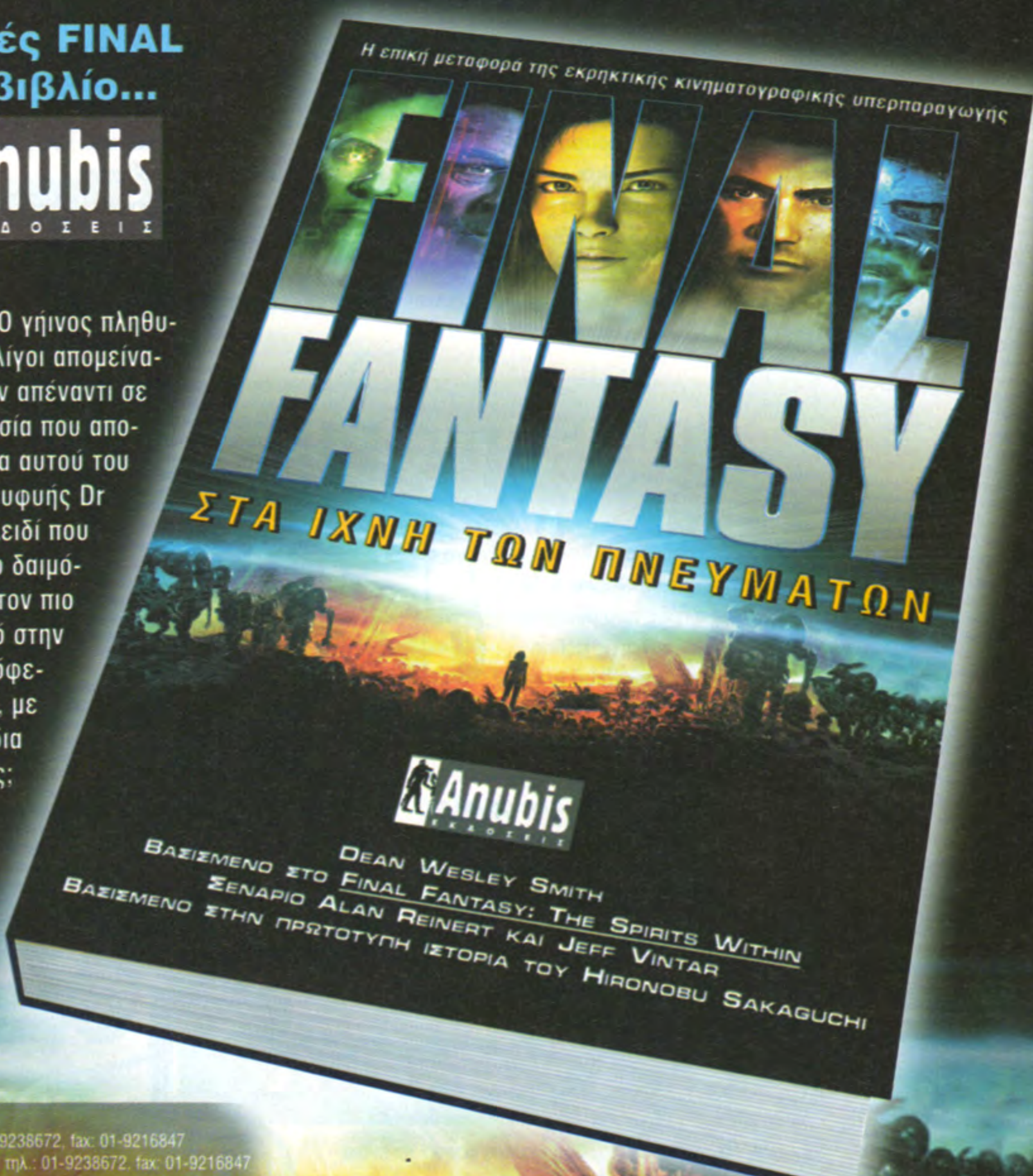
FINAL FANTASY

Από τους υπολογιστές σας και τη μεγάλη οθόνη...

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ!!!

Τώρα το δημοφιλές FINAL FANTASY και σε βιβλίο...

...από τις Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Η εξωγήινη απειλή πλησιάζει. Ο γήινος πληθυσμός έχει αποδεκατιστεί και οι λίγοι απομείναντες αγωνίζονται να επιβιώσουν απέναντι σε μια απειλητική εξωγήινη παρουσία που απομυζά την ίδια τη ζωντανή ενέργεια αυτού του πληγωμένου κόσμου. Άραγε η ευφυής Dr Aki Ross κρατά πράγματι το κλειδί που θα σώσει τον κόσμο ή μήπως ο δαιμόνιος Στρατηγός που ελέγχει τον πιο αναπτυγμένο τεχνολογικά στρατό στην ιστορία θα εκμεταλλευτεί προς όφελός του την εξωγήινη απειλή, με δραματικές συνέπειες για την ίδια την ύπαρξη της ανθρωπότητας;

Για on-line παραγγελίες:

www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Τα νέα του Souls of Peril



Πριν από μερικούς μήνες το "PC Master" είχε κάνει μία πρώτη αναφορά σε ένα ελληνικό παιχνίδι που ετοιμάζεται από την 3rd Eye Productions με τίτλο "The Souls of Peril" (Οι ψυχές του ολέθρου). Οπως μας δήλωσαν οι προγραμματιστές του, έπειτα από πολλά e-mails που δέχτηκαν από αναγνώστες μας, αποφάσισαν, τελικά, να κάνουν το παιχνίδι adventure τρίτου προσώπου. Τα γραφικά θα είναι φωτορεαλιστικά, με rendered χαρακτήρες, ενώ θα περιλαμβάνονται πολλά ειδικά εφέ. Η μηχανή του παιχνιδιού ξανασχεδιάστηκε και ξαναγράφτηκε έτσι ώστε να ενσωματώνει περισσότερες δυνατότητες.

Το Souls of Peril θα διαθέτει και έντονο ελληνικό στοιχείο, αφού θα συμπρωταγωνιστεί μία Ελληνίδα ενώ, εκτός από το Λονδίνο και την περιοχή Moonglow της Σκωτίας, μεγάλο μέρος του παιχνιδιού θα διαδραματίζεται στην Ελλάδα και συγκεκριμένα στα Ζαγοροχώρια, όπου οι γρίφοι θα βασίζονται σε ιστορικά στοιχεία και τοπικές μυθολογίες, ύστερα από έρευνα των μελών της ομάδας. Σύντομα το "PC Master" θα παρουσιάσει στους αναγνώστες του σε αποκλειστικότητα και το πρώτο trailer του παιχνιδιού.

Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά του Souls of Peril θα είναι:

- Περισσότερες από 100 prerendered τοποθεσίες
- Περισσότεροι από 50 NPCs
- Ομιλία και ηχητικά εφέ
- Οργανικό animation στους χαρακτήρες
- Πλούσιο soundtrack
- Real time random αλλαγές καιρού με χρήση ειδικών εφέ (ομίχλη, αντανάκλαση φακών, διαφάνειες)
- Horror ατμόσφαιρα
- 2 διαφορετικά φινάλε

Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επισκεφθείτε το site των δημιουργών στη διεύθυνση http://3rdeyeproductions.netfirms.com. Από όσα έχουμε δει μέχρι τώρα, δεν θα τους ευχηθούμε "καλή επιτυχία", γιατί απλώς τη θεωρούμε βέβαιη!



Ανακοινώθηκε το Quake 4

Η id ανακοίνωσε επίσημα πως η Raven Software ξεκίνησε ήδη να ετοιμάζει το Quake 4, δίνοντας τέλος στις φήμες που μιλούσαν για εγκατάλειψη της δημοφιλέστατης action σειράς. Για την ανάπτυξη του παιχνιδιού η Raven χρησιμοποιεί τη μηχανή του Doom 3 της id, το οποίο πρόκειται, βέβαια, να κυκλοφορήσει πριν από το Quake 4.

Ο lead programmer του Quake 4 Rick Johnson συζητά συνεχώς με παίκτες του Quake, προσπαθώντας να βρει τη χρυσή τομή που θα ικανοποιήσει τους περισσότερους. Μέχρι στιγμής έχει γίνει γνωστό πως το Quake 4 δεν θα είναι αυστηρά προσανατολισμένο στο multiplayer κομμάτι, όπως ο προκάτοχός του, αλλά θα δίνει βαρύτητα και στο single player, συνεχίζοντας το storyline από το σημείο που το άφησε το Quake 2.



Σκοπός των σχεδιαστών του Quake 4 είναι να εκμεταλλευθούν τα καλύτερα στοιχεία των κορυφαίων πρόσφατων action games και να τα ενσωματώσουν στο νέο παιχνίδι. Ετσι, θα πρέπει να περιμένουμε ένα δυνατό σενάριο στα χνάρια του Max Payne, πανίσχυρα bosses με έντονα χαρακτηριστικά, πιστά στο δρόμο που χάραξε το Serious Sam, level design που θα φέρνει στο νου το Half-Life και τα παρακλάδια του. Βέβαια, το feedback από τους φανατικούς παίκτες, κυρίως δε τους οπαδούς των deathmatches, δίνει το μήνυμα για πολλά, μεγάλα όπλα και μπόλικους εχθρούς, αφού οι περισσότεροι ζητούν δράση και μόνο. Ομως, η επιτυχία παιχνιδιών, όπως τα Deus Ex και Operation Flashpoint, που είναι πιο "φιλοσοφημένα", προβληματίζει τους designers, καθώς βλέπουν ότι το ευρύτερο κοινό αναζητά κάτι περισσότερο από μάχες δίχως τέλος. Η κυκλοφορία του Quake 4 αναμένεται σε δύο τουλάχιστον χρόνια, οπότε σίγουρα θα ξέρουμε ποιος, τελικά, επικράτησε...

Το απόλυτο gaming event από το PCmaster
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
CD-ROM

GRAND PRIX 2001

1.500.000 δρχ. ΜΕΤΡΗΤΑ σας περιμένουν

Κερδίστε τα!

Χορηγοί - Αθλοθέτες

ΙΟΝ Break

Microsoft®


GRAND PRIX
Αναδειχθείτε πρωταθλητές στα:
FIFA 2002
QUAKE III
MECH COMMANDER 2
Ο εξοπλισμός
του διαγωνισμού
είναι μία ευγενική
χορηγία των
MACEDONIAN
PERIPHERALS
Χορηγοί - Αθλοθέτες
ION
Break



2001
7-9
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ
ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ
"AMALIA"
Τι χρειάζεται;
ΚΕΦΙ
ΟΡΕΞΗ
ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ
Και το ειδικό κουπόνι συμμετοχής που θα βρείτε στο
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM
Δεκεμβρίου
Microsoft®
"New Game" Competition

του Derek dela Fuente

RENEGADE: COMMAND & CONQUER

Westwood/EA

Τώρα και σε... action!



Τα τελευταία χρόνια η Westwood έχει κατορθώσει να συγκαταλέγεται μεταξύ των 10 κορυφαίων developers παιχνιδιών και κύρια υπεύθυνη γι' αυτό είναι η σειρά Command & Conquer. Το νέο, όμως, ότι η επόμενη συνέχεια της σειράς αυτής θα ήταν ένα 3D action game, μάλλον έσκασε σαν κεραυνός στους φίλους των Red Alert και των υπόλοιπων C&C.

Στο Renegade ο παίκτης βρίσκεται στο γνώριμο κόσμο των C&C και μόνος στόχος του είναι να επιβιώσει μέσα σε αυτό το απέραντο πεδίο μάχης, εξουδετερώνοντας, βέβαια, κάθε πιθανό εχθρό. Το σημαντικό είναι ότι τώρα ο παίκτης μπορεί να ζήσει από πρώτο χέρι την αγωνία και την ένταση που συνοδεύουν τις αποστολές των C&C και να χειριστεί από μόνος του τα πάντα. Είναι χαρακτηριστικό ότι όλα τα οχήματα που εμφανίζονταν κατά καιρούς στα προηγούμενα παιχνίδια (Rocket Bikes, Orcas, Harvesters, Flame Tanks κ.λπ.) είναι τώρα στη διάθεσή σας να τα οδηγήσετε, εάν φυσικά τα καταφέρετε! Κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι ο Commando και την επιλογή αυτή ζητήσαμε να μας εξηγήσει ο διευθυντής marketing της Westwood, Mike Bell: "Το πρώτο C&C κυκλοφόρησε πριν από έξι χρόνια και ακόμη και τότε είχαμε τη σκέψη να φτιάξουμε ένα action game με τον κόσμο του C&C. Τώρα πια αυτό μπορεί και να πραγματοποιηθεί, αφού διαθέτουμε την απαραίτητη τεχνολογία, αλλά και μία ισχυρή βάση φανατικών φίλων του παιχνιδιού. Οσο για την επιλογή του Commando, έγινε διότι διαθέτει την ισχυρότερη προσωπικότητα και την πιο προκλητική συμπεριφορά, κάτι με το οποίο θα ήθελαν, νομίζω, να ταυτιστούν όλοι οι παίκτες."

Το όνομα του χαρακτήρα σας είναι Havoc και είναι ένας κλασικός στρατιώτης των ειδικών δυνάμεων.



Πραγματικά ο χαρακτήρας του Commando παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Εισβάλλει χωρίς να γίνεται αντιληπτός και εξολοθρεύει αθόρυβα τον αντίπαλο, έμπειρος σε επιθέσεις με βόμβες και ανατινάξεις, και έχοντας τη δυνατότητα να χειριστεί αρκετές πολεμικές μηχανές, γίνεται μία πρόκληση για τον παίκτη! Το ενδιαφέρον αυξάνεται κατακόρυφα και από το γεγονός ότι η Westwood έχει φροντίσει να απελευθερώσει τις 11 συνολικά αποστολές από εκνευριστικά επιμέρους objectives και έτσι μπορεί κάποιος να παίξει όπως θέλει: άλλοτε ξεγλιστρώντας από την προσοχή του εχθρού και άλλοτε σαρώνοντας στην κυριολεξία ό,τι βρίσκεται μπροστά του. Ειδικά για το δεύτερο, δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου, αφού τα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι πάρα πολλά.

Στην ερώτηση τι κάνει το Renegade διαφορετικό από τα action games που έχουμε δει ως σήμερα, ο Mike Bell απάντησε: "Νομίζω ότι μέχρι σήμερα δεν έχει υπάρξει action game που να προσφέρει τόσα πολλά features και ένα τόσο οικείο περιβάλλον. Από εκεί και πέρα το Renegade κάνει τον παίκτη να βιώνει τη δράση ενός ολόκληρου πολέμου και όχι μικρές σώμα με σώμα μάχες. Οι πράξεις του Commando έχουν επιρροή στην έκβαση μίας γενικευμένης σύρραξης!"

Το όνομα του χαρακτήρα σας είναι Havoc και είναι ένας κλασικός στρατιώτης των ειδικών δυνάμεων. Δεν ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τη γνώμη των άλλων, αλλά ασχολείται απλώς με το να τελειώνει τις αποστολές του, ακόμη και με τους πλέον ανορθόδοξους τρόπους. "Οσο για τους 'κακούς', είναι πραγματικά σκληρά καρύδια, με πρώτο τον Mendosa, που κάνει όλη τη βρώμικη δουλειά για τους 'μεγάλους'. Ο Havoc, όμως, δύσκολα θα έχει προβλήματα, αφού η δημιουργική ομάδα μετέφερε στο Renegade τα πιο δημοφιλή όπλα από όλα τα προηγούμενα C&C", σημειώνει ο Bell.



Οι αποστολές του παιχνιδιού δεν περιορίζονται στο shoot'em up. Για παράδειγμα, πολλές φορές ο Havoc θα αναλάβει να απασχολήσει στρατιές φρουρών που θα τον κυνηγούν, ώστε οι συμπολεμιστές του να τοποθετήσουν εκρηκτικά ή να εισβάλουν σε μία εχθρική βάση. Σημαντικό είναι ότι, αν και το παιχνίδι ξεκινά σε προοπτική πρώτου προσώπου, ο παίκτης μπορεί να εναλλάσσεται ανάμεσα σε τρίτο και πρώτο πρόσωπο με ένα απλώς πλήκτρο.

Η Westwood φρόντισε, βέβαια, να υπάρχει και το ανάλογο multiplayer μέσα από το site της Westwood Online. Το Renegade διαθέτει πέντε multiplayer modes: Co-operative, όπου δύο παίκτες εκτελούν μαζί κάποια αποστολή του single

player, Deathmatch, όπου μπορείτε να πυροβολείτε ό,τι κινείται και κερδίζει όποιος μείνει ζωντανός ως το τέλος, Capture The Flag, κλασικό mode με δύο ομάδες και τις βάσεις τους, Team Free-for-All, οι παίκτες δημιουργούν ελεύθερα ομάδες και κάθε θάνατος εχθρού προσθέτει πόντους και, τέλος, King Of The Hill, όπου κάθε παίκτης ξεκινά με έναν αριθμό lives. Κάθε φορά που σκοτώνει έναν αντίπαλο, κερδίζει το life που χάνει ο αντίπαλός του. Οταν ένας παίκτης δεν έχει πια lives, βγαίνει από το παιχνίδι. Οι δύο τελευταίοι που μένουν αναμετρώνται για τον τίτλο του King.

Τα προαναφερόμενα δείχνουν ότι προφανώς έχουμε να κάνουμε με ένα καλοδουλεμένο action game. Με σαφές πλεονέκτημα το οικείο περιβάλλον και την ισχυρή βάση οπαδών, το Renegade έχει και όλα τα τεχνικά και ψυχαγωγικά χαρακτηριστικά για να πρωταγωνιστήσει και να ξεπεράσει πολλά παραδοσιακά action games. Κυκλοφορεί τον Νοέμβριο του 2001.



COMANCHE 4

Novalogic

Flight and... fight!

Η Novalogic είναι μία από τις εταιρείες που ειδικεύονται στο σχεδιασμό συγκεκριμένων ειδών παιχνιδιών. Ετσι, καθ' όλη τη διάρκεια ύπαρξης της εταιρείας, το 80% των τίτλων της ήταν αυστηρά combat flight simulations. Αυτό ισχύει και για το "Comanche", που φθάνει αισίως στην τέταρτη συνέχειά του, η οποία θεωρείται και η καλύτερη. Σχετικά με το παιχνίδι μίλησα με τον παραγωγό του, Wes Eckhart.

"Η σειρά των Comanche ήταν πάντα επικεντρωμένη στη διασκέδαση. Δεν υπήρχαν ποτέ στα παιχνίδια αυτά manuals 200 σελίδων και η ανάγκη να απομνημονεύσουν οι παίκτες αναρίθμητους συνδυασμούς πλήκτρων για κάθε χειρισμό του σκάφους. Η υπόθεση είναι απλή: Απογειώνεσαι και επιτίθεσαι στον εχθρό μέχρι να τον καταρρίψεις. Τώρα, η αίσθηση της δράσης σε συνδυασμό με τη νέα 3D engine που εφαρμόζουμε στα παιχνίδια αυτά γίνεται ακόμη καλύτερη. Πότε άλλοτε έχετε δει σε helicopter sim τη δυνατότητα ανάπτυξης στρατηγικής εν πτήσει ή features, όπως το να κρύβεται κάποιος πίσω από δέντρα; Νομίζω ότι πρόκειται μακράν για ό,τι καλύτερο στο είδος του... Υπάρχουν τα πάντα: το σωστό feeling, η δράση, η ψυχαγωγία...

Για να βελτιωθεί η συμπεριφορά του Comanche 4 ως εξομοιωτή, οι προγραμματιστές της Novalogic χρησιμοποίησαν τον κλασικό συνδυασμό των πλήκτρων W-A-S-D, με αποτέλεσμα ο χειρισμός των ελικοπτέρων να θυμίζει έντονα first person shooter με όλη την ευελιξία που υπάρχει σε αυτά τα παιχνίδια.

Εννέα χρόνια πίσω, το πρώτο Comanche είχε την πλέον σύγχρονη μηχανή γραφικών της εποχής και στην τέταρτη συνέχειά του η Novalogic παρουσιάζει ακόμη μία νέα μηχανή, που αποδίδει σχεδόν ειδυλλιακά τρισδιάστατα γραφικά και κίνηση εκπληκτικά ομαλή για flight sim. Ταυτόχρονα δόθηκε η απαραίτητη προσοχή στο ρεαλισμό, σημείο όπου χωλαίνουν πολλά παιχνίδια του είδους.

Το παιχνίδι διαθέτει έξι campaigns, που καθεμία χωρίζεται σε 5 - 6 επιμέρους αποστολές. Οι αποστολές ποικίλλουν, από προστασία του Προέδρου των ΗΠΑ μέχρι και επιθέσεις σε δυνάμεις δικτατόρων σε τροπικά νησιά. Αξίζει να παρατηρήσει κανείς τις φωτορεαλιστικές αντανακλάσεις του φωτός και το βυθό, που είναι ορατός σε πτήσεις επάνω από θάλασσες ή λίμνες.

Οσο για τα εφέ καιρικών συνθηκών, ο Wes Eckhart σχολιάζει: "Στην πραγματικότητα, όταν υπάρχει άσχημος καιρός, οι πτήσεις ακυρώνονται. Αλλά σε ένα παιχνίδι αυτό θα μείωνε τη δραματικότητα της εξέλιξης και επομένως το ενδιαφέρον του παίκτη. Ομίχλη, χιόνι, αέρας και βροχή είναι τα εφέ που χρησιμοποιήσαμε προσέχοντας πάντα να μην καθιστά η ύπαρξή τους εκνευριστικά δύσκολο το gameplay.

Ενας τέτοιος τίτλος είναι λογικό να απαιτεί πολύ ισχυρή τεχνητή νοημοσύνη, προκειμένου να συνδυάζει τόσες παραμέτρους σε τόσο μικρό χρόνο. Ετσι, οι προγραμματιστές της Novalogic έδωσαν και σε αυτό τον τομέα ιδιαίτερη προσοχή. Ο στόχος ήταν να δημιουργηθεί μία ρεαλιστική A.I. engine, χωρίς να γίνεται το παιχνίδι εύκολο, αλλά και χωρίς να είναι απλησίαστα τα ανώτερα επίπεδα δυσκολίας. Ετσι, εδώ συχνά θα δείτε τα εχθρικά ελικόπτερα να χρησιμοποιούν κάλυψη από το έδαφος κάνοντας τη ζωή σας δύσκολη. Αντίστοιχα θα μπορείτε με τους κατάλληλους ελιγμούς να βρεθείτε έξω από το οπτικό πεδίο του εχθρικού σκάφους και να τους εξοντώσετε! Φυσικά, ακριβώς τα ίδια ισχύουν και αντίστροφα, γι' αυτό μη νομίζετε πως η νίκη είναι σίγουρη καλώντας ενισχύσεις.



Παίζοντας με το Comanche 4, διαπιστώνεις ότι η Novalogic κατόρθωσε να βρει την κατάλληλη ισορροπία των χαρακτηριστικών ενός flight sim. Με μοναδικό μειονέκτημα τον απλοϊκό χειρισμό που θυσιάστηκε στο βωμό της ψυχαγωγικής διάστασης, το παιχνίδι αυτό παρουσιάζεται πλήρες σε γραφικά και σενάριο, εκπληρώνοντας μάλλον το παιδικό όνειρο όλων να βρεθούν στο πιλοτήριο ενός αεροπλάνου ή ελικοπτέρου με σκοπό να σώσουν τον κόσμο. Το Comanche 4 κυκλοφορεί τον Νοέμβριο του 2001."

SOUL REAVER 2

Eidos Interactive

The saga continues...

Φυσικά, οι φίλοι του PlayStation έχουν μεγαλύτερη οικειότητα με τους τίτλους της σειράς Legacy of Kain, αλλά η ανακοίνωση της κυκλοφορίας του Soul Reaver 2 ενθουσίασε νομίζω τους περισσότερους PC gamers, αφού το παιχνίδι υπόσχεται αρκετή δράση, καλοσχεδιασμένα γραφικά και ιδιαίτερα πλούσιο gameplay. Είχα την ευκαιρία να μιλήσω με την ομάδα Crystal Dynamics, που ανέλαβε το development, και να μάθω τα πάντα γύρω από τον τίτλο αυτόν.

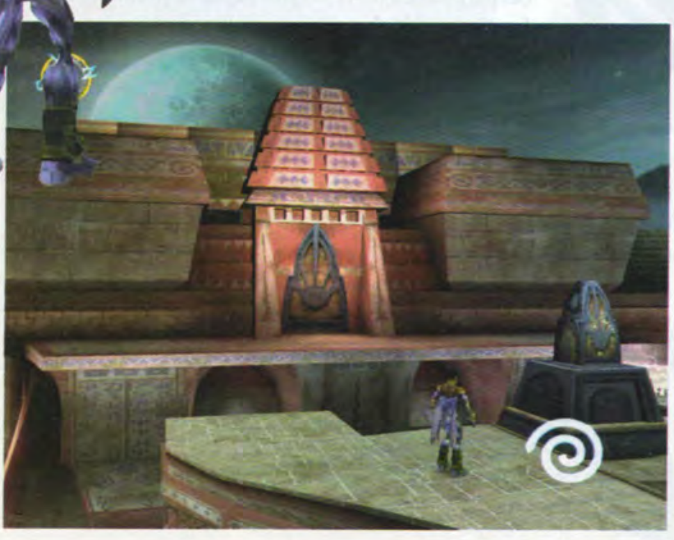
Για όσους δεν έχουν ασχοληθεί με το πρώτο Soul Reaver, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα, αφού το μόνο που χρειάζεται κάποιος να γνωρίζει εκ των προτέρων είναι ότι πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια που η ταχύτητα της δράσης τους κόβει την ανάσα! Ο κεντρικός ήρωας Raziel ξεκινά ένα ταξίδι στο παρελθόν του κόσμου του Nosgoth, αναζητώντας τον άσπονδο εχθρό του, Kain. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού αυτού θα ανακαλύψει τις αιτίες για την πτώση των πανίσχυρων Pillars και την κυριαρχία των βαμπίρ...

Εχετε ήδη εντυπωσιαστεί από τις πρωτότυπες ιδέες; Διαβάστε και τη συνέχεια ...

Είναι λογικό πολλοί από εσάς να πιστεύετε ότι όσον αφορά στα PCs, σε αυτά το παιχνίδι θα είναι απλώς μία πετσοκομμένη version του παιχνιδιού που θα υπάρχει για τα δύο PlayStation. Οι άνθρωποι της Crystal Dynamics μας εγγυήθηκαν την απόλυτη ομοιότητα των δύο versions, όσον αφορά στα επίπεδα παιχνιδιού και το σενάριο, με κάποιες μικρές αλλαγές στην οπτική ίσως, ώστε να διασφαλιστεί η πλήρης λειτουργικότητα του παιχνιδιού στο PC. Πολλοί, πάντως, διαπιστώνοντας την ποιότητα γραφικών που υπήρχε στο αρχικό Soul Reaver (PS One), περιμένουν πάρα πολλά από το sequel και η Crystal Dynamics μάλλον δεν θα τους απογοητεύσει. "Το PC προσφέρει, ως πλατφόρμα, ποιότητα στα γραφικά" μας είπε ο επικεφαλής των designers και συνέχισε: "Για παράδειγμα, ο βασικός χαρακτήρας Raziel είχε σχεδιαστεί με 500 πολύγωνα στο PS One, αλλά στο PC χρησιμοποιήσαμε 3.000! Επιπλέον, τα textures σε χαρακτήρες και περιβάλλοντα έχουν αυξηθεί περίπου 8 - 10 φορές! Και, φυσικά, το frame rate έχει υπερδιπλασιαστεί, αφού στο PC αγγίζει με ευκολία τα 60 FPS." Τέλος, λαμβάνοντας υπόψη ότι το Soul Reaver διαθέτει ιδιαίτερα βαθύ story line που παρουσιάζεται στον παίκτη με κινηματογραφικές cut-scenes, η ισχύς του υπολογιστή έδωσε τη δυνατότητα σχεδιασμού εκφραστικών χαρακτήρων και όχι ανδρώπινων γραφημάτων που απλώς ανεβοκατεβάζουν τα κεφάλια τους!







Το παιχνίδι υπόσχεται αρκετή δράση, καλοσχεδιασμένα γραφικά και ιδιαίτερα πλούσιο gameplay.

Πίσω στο παιχνίδι, τώρα, ο Raziel ακολουθεί τον Kain μέσα από την πύλη του χρόνου, Chonoplast, και τον αναγκάζει, τελικά, να επιστρέψει πίσω διατρέχοντας ολόκληρη την ιστορία του Nosgoth. Πολλές φορές ο Raziel, ζώντας γεγονότα του παρελθόντος, θα βρεθεί σε πολύ δύσκολη θέση και είναι στο χέρι του παίκτη να ξεφεύγει από τα δύσκολα σημεία. Ο Raziel, βέβαια, διαθέτει όλες τις ικανότητες που είχε αποκτήσει στο τέλος του Soul Reaver 1, όπως να σκαρφαλώνει τοίχους και να κολυμπάει κάτω από το νερό. "Γενικά σε αυτό το παιχνίδι αποφασίσαμε να δώσουμε στον κεντρικό χαρακτήρα περισσότερες δυνατότητες, ώστε οι παίκτες να μπορούν να εξερευνούν τον κόσμο του Nosgoth με μεγαλύτερη ευκολία, κάτι ιδιαίτερα διασκεδαστικό", σχολίασαν οι άνθρωποι της Crystal Dynamics.

Κάτι για το οποίο είχε κατηγορηθεί το πρώτο Soul Reaver ήταν η ευκολία των γρίφων, αλλά και οι υπερφυσικές δυνάμεις του Raziel που συχνά καθιστούσαν τη λύση των γρίφων μη απαραίτητη για να προχωρήσει κάποιος στο παιχνίδι. Αυτή τη φορά, όμως, οι γρίφοι αποδεικνύονται αποτελεσματικοί και αρκετά σύνθετοι. Ο Raziel, για παράδειγμα, χρειάζεται να ανοίξει μία πόρτα και για να γίνει αυτό, πρέπει να ανακαλύψει ένα μικρό κάτοπτρο που, όταν τοποθετηθεί απέναντι από την εν λόγω πόρτα και το ηλιακό φως χτυπήσει σε αυτήν, ανοίγει. Εχοντας δει, λοιπόν, το παιχνίδι να "τρέχει", μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι διαθέτει την πιο έξυπνη, διασκεδαστική και ταυτόχρονα δύσκολη συλλογή γρίφων που έχω συναντήσει σε παιχνίδια του είδους!

Οταν σχεδιάζει κάποιος video games ασχολείται με μερικές βασικές παραμέτρους, όπως τα γραφικά, το gameplay και η εξέλιξη του σεναρίου. Το δυσκολότερο είναι, όμως, να βρίσκονται όλα αυτά σε ισορροπία, ώστε να παρουσιάζεται ενιαίο και δεμένο το σύνολο, με αποτέλεσμα να μην υπάρχουν παιχνίδια τέλεια σε κάθε τομέα. Μήπως, όμως, ήρθε η ώρα να δούμε το πρώτο από αυτά; Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι η τελειότερη, όσο για την πλοκή σχεδόν ξεχνάει κάποιος τι είχε γίνει στην αρχή, αφού περ-



"Emperor: Battle for Dune" interactive game © 2001 Electronic Arts Inc. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται. Το "Emperor: Battle for Dune" και το "Dune" είναι εμπορικά σήματα της Dino De Laurentiis Corporation. "Dune" motion picture™ & © Dino De Laurentiis Corporation. Άδεια από την Universal Studios Licensing, Inc. Όλα τα δικαιώματα παρακρατούνται. Το Westwood Studios, Electronic Arts, EA GAMES και το λογότυπο EA GAMES είναι εμπορικά σήματα ή σήματα κατατεθέντα της Electronic Arts Inc. στις Η.Π.Α. ή/και σε άλλες. Το EA GAMES™ και το Westwood Studios™ είναι μάρκες της Electronic Arts™. Όλα τα υπόλοιπα λογότυπα είναι ιδιοκτησία των αντοίστοιχων εταιριών.

C.D MEDIA

ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1Α GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

νάει πάρα πολλές τοποθεσίες και συμμετέχει σε άπειρους κινηματογραφικούς διαλόγους, ενώ ο Raziel είναι ο πιο cool τύπος που έχει πρωταγωνιστήσει σε video game. Το παιχνίδι κυκλοφορεί το χειμώνα του 2001.

ZOO TYCOON

Microsoft/Blue Fang

Θα ικανοποιήσετε πελάτες και... κατοίκους;

Με παιχνίδια, όπως το Railroad Tycoon και το Rollercoaster Tycoon, η σειρά αυτή έχει προκαλέσει το ενδιαφέρον πολλών gamers ανά τον κόσμο. Ετσι, η συνέχειά της, με τη βοήθεια πια της μεγάλης Microsoft, δείχνει να έχει όλες τις προϋποθέσεις να επιτύχει. Οπως πάντα σε αυτές τις περιπτώσεις, θέλησα να βρω στοιχεία για το παιχνίδι κατευθείαν από την πηγή τους και έτσι μίλησα με τους ανθρώπους της Blue Fang που κάνει το development του τίτλου.

Blue Fang: Πρόκειται, φυσικά, για ακόμη έναν τίτλο στη σειρά Tycoon. Το πλεονέκτημά του σε σχέση με αντίστοιχους τίτλους είναι ότι απευθύνεται σε όλους τους gamers. Οσοι ενδιαφέρονται να περάσουν απλώς καλά, μπορούν να μπουν κατευθείαν στο παιχνίδι και να το τελειώσουν επιτυχημένα χωρίς μεγάλη δυσκολία. Από την άλλη, όσοι θέλουν μία μεγαλύτερη πρόκληση, θα κατευθυνθούν στις σειρές σεναρίων του παιχνιδιού, όπου τους υποσχόμαστε να "τα βρουν αρκετά σκούρα".

Η υπόθεση του Zoo Tycoon σας βάζει στο ρόλο ενός διευθυντή ζωολογικού κήπου και εσείς πρέπει να τον κάνετε μία επιτυχημένη επιχείρηση με πολλούς και ευχαριστημένους πελάτες αλλά και με πολλούς, ενδιαφέροντες και επίσης ευχαριστημένους κατοίκους! Οι πελάτες για να είναι ευχαριστημένοι θέλουν να βλέπουν περίεργα και ασυνήθιστα ζώα, να εξυπηρετούνται γρήγορα και αποτελεσματικά από τους υπαλλήλους και, φυσικά, να μην ξοδεύουν πολλά χρήματα, ενώ για τα ζώα αρκεί ένα σχετικά ευχάριστο περιβάλλον και μπόλικο φαγητό. Το παιχνίδι περιορίζεται σε single player, αλλά όσοι επιθυμούν και πιστεύουν ότι η επιχείρησή τους είναι υπόδειγμα, μπορούν να τη στείλουν στην Blue Fang. Εκεί θα επιλέγονται οι καλύτερες, οι οποίες θα υπάρχουν ως downloads στο site του παιχνιδιού.

Οπως συμβαίνει σε όλα τα παιχνίδια του είδους, ο παίκτης ξεκινάει με ένα συγκεκριμένο ποσό χρημάτων στο ταμείο του, ενώ του προσφέρονται και όλα τα απαραίτητα εργαλεία. Το Zoo Tycoon περιλαμβάνει αρχικά 40 ζώα και 60 επιλογές για να χτίσετε τον ζωολογικό κήπο, ενώ υπάρχουν 40 διαφορετικά υλικά που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε με το





ανάλογο κόστος, φυσικά. Οι παίκτες μπορούν να εξοπλίσουν τις επιχειρήσεις τους με αλέες λουλουδιών, γρασίδι, παγκάκια, βράχους και λίμνες για τα ζώα και πολλά ακόμα, ενώ και τα κλουβιά ποικίλλουν από igloo για τους αρκτικούς πιγκουίνους μέχρι άλλα που θυμίζουν έρημο για τα αφρικανικά λιοντάρια.

Το βασικότερο για τα ζώα είναι η τροφή. Οταν υπάρχει άφθονη, τα πράγματα κυλούν ήρεμα. Αλλά αν νομίζετε ότι αυτό αρκεί, τότε κάνετε το πείραμα να βάλετε μία τίγρη και μία ζέβρα στο ίδιο κλουβί... Τα ζώα αντιδρούν όπως και στο φυσικό περιβάλλον τους και γι' αυτό, αν κάνετε την προαναφερόμενη κίνηση, θα δείτε ένα μεγάλο σύννεφο σκόνης και η ζέβρα θα έχει εξαφανιστεί! Επιπλέον, σημαντικό ρόλο παίζει και η στέγαση των ζώων. Κακοφτιαγμένα και βρώμικα κλουβιά είναι δυσάρεστα για τα ζώα, που θα είναι διαρκώς αγριεμένα, με αποτέλεσμα να απωθούνται οι επισκέπτες.

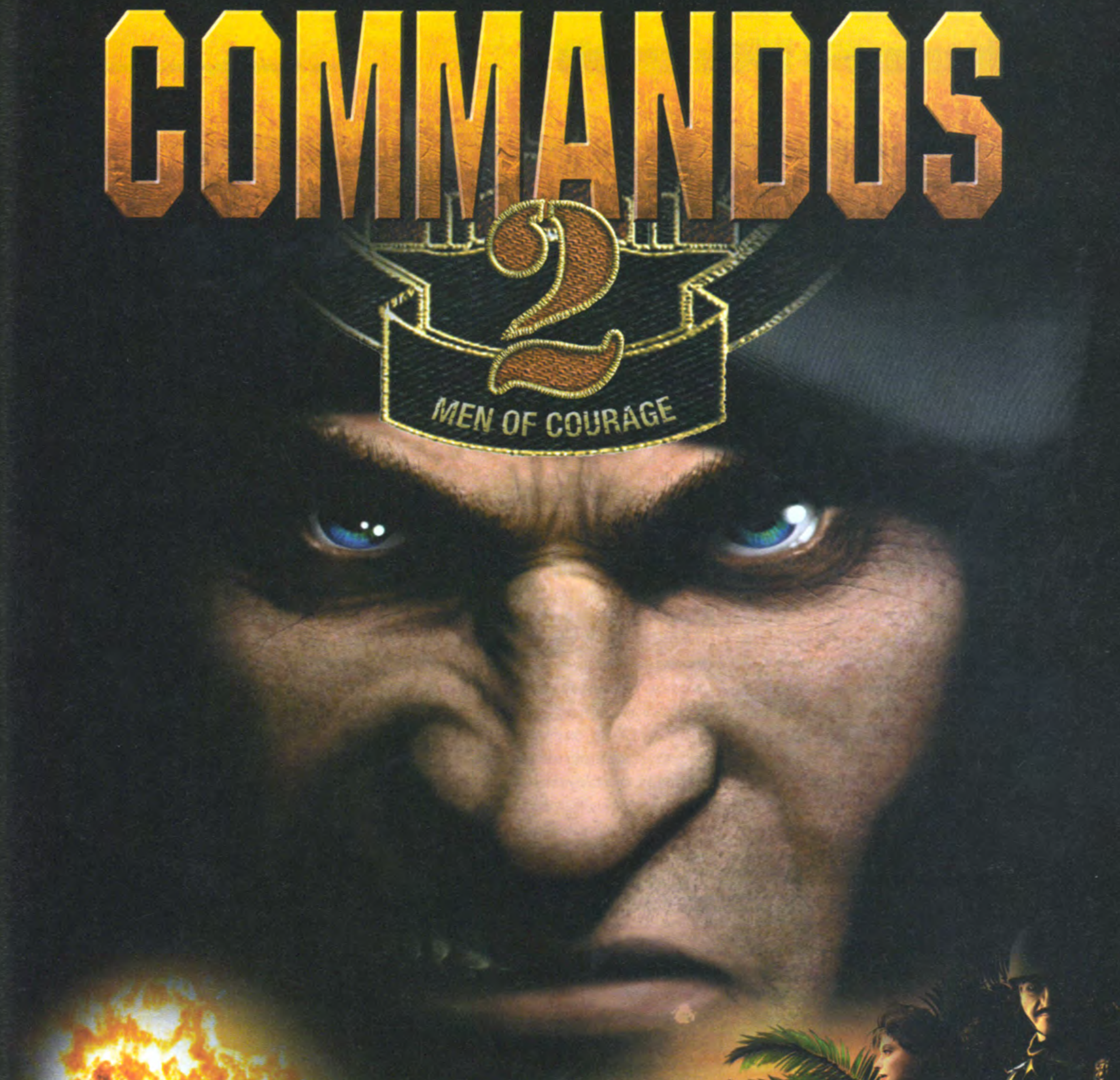
Derek dela Fuente: *Τι επιλογές παιχνιδιού περιλαμβάνει ο τίτλος;*

Blue Fang: Υπάρχουν οι επιλογές "Free play" και "Scenarios". Η πρώτη αφήνει τους παίκτες να αποφασίζουν ελεύθερα για την επόμενη κίνησή τους, με μόνο στόχο ευχαριστημένα ζώα και πελάτες και πολλά χρήματα στο ταμείο. Εδώ υπάρχουν τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Αντίθετα στην επιλογή "Scenarios" υπάρχουν συγκεκριμένοι προκαθορισμένοι στόχοι-αποστολές, που πρέπει να ολοκληρωθούν με επιτυχία προκειμένου να προχωρήσει κανείς, όπως να περάσει ο ζωολογικός κήπος σας κρατικά υγειονομικά τεστ, συγκεκριμένα επίπεδα κερδών και επίπεδο ευχαρίστησης των ζώων που πρέπει να επιτευχθεί.

Derek dela Fuente: *Πώς καθορίζεται η συμπεριφορά των ζώων στο παιχνίδι;*

Blue Fang: Ο παίκτης ελέγχει τα πάντα, ακόμη και γύρω από τα ζώα, με τις απαραίτητες συνέπειες, φυσικά. Μπορεί να κάνει και περίεργους συνδυασμούς ζώων στα κλουβιά ή και να τοποθετεί, π.χ., ελέφαντες σε igloo, αλλά αυτό θα έχει καταστροφικά αποτελέσματα. Οσο για τα ίδια τα ζώα, αυτά γίνονται επιθετικά όταν πεινούν και όταν αρρωσταίνουν ή όταν δεν τους παρέχεται η απαραίτητη φροντίδα. Σε αντίθετη περίπτωση, αποκτούν ζωντάνια και αντιδρούν φιλικά στους επισκέπτες.

Τελικά, εύκολα καταλήγει κάποιος στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που θα λατρέψουν όλοι οι φίλοι τίτλων, όπως το Theme Park. Ενα σημαντικό μειονέκτημά του, όμως, είναι ότι δεν υπάρχουν καιρικά φαινόμενα και ο παίκτης νιώθει σαν να βρίσκεται σε ένα διαρκές καλοκαίρι. Αντίθετα αρκετά ρεαλιστικός ήταν ο ήχος και τα γραφικά, για τα οποία την ευθύνη φέρει η Microsoft. Οπως κάθε καλό simulation, το Zoo Tycoon προσφέρει πολλά πράγματα που μπορούν να κάνουν οι παίκτες και κρατά το ενδιαφέρον σε υψηλά επίπεδα. Κυκλοφορεί το χειμώνα του 2001. PC



PYRO STUDIOS

PC CD-ROM

EIDOS INTERACTIVE

Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2:Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: (01) 9480 000 • Fax: (01) 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΑΝΑΞΙΜΑΝΔΡΟΥ 49-51, 542 50 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 031-330292 • **HOTLINE: 0801-16801**

Despec MULTIMEDIA systems

Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν λέω, καλά τα ταξίδια, αλλά το να γυρνάς πίσω και να σε περιμένουν μία σειρά από παιχνίδια για να τα παρουσιάσεις, δεν είναι και ό,τι καλύτερο μπορεί να σου συμβεί.

ΤΙ ΜΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ...

Στα χέρια μου αυτή τη στιγμή υπάρχουν τα εξής παιχνίδια: GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA της σουηδικής Prelusion Inc., τα expansions των ICEWIND DALE και του BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN της Interplay, δηλαδή τα HEART OF WINTER και THRONE OF BHAAL αντίστοιχα. Φυσικά, υπάρχει και το SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY της πολωνικής LK Avalon που έχει έρθει πλήρως εξελληνισμένο και μόνο σε DVD format. Εκτός από αυτά, υπάρχει το εξαιρετικό ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGIC OBSURA των Troika και Sierra Studios, το GENESYS της Wanadoo, το SECRETS OF ALAMUT των Arxel Tribe και Wanadoo, το PASSAGE: PATH OF BETRAYAL του Darris Hupp, το πολύ καλό RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE της Pendulo Studios που όμως είναι στα ισπανικά (υπάρχει κανείς να βοηθήσει;), το THE STING! της αυστριακής neo Software Produciotns, το ANARCHY ON-LINE της νορβηγικής Funcom και μερικά άλλα ακόμη. Καταλαβαίνετε ότι γίνεται χαμός και ότι μόνο τα RPGs απαιτούν πάρα πολλές ώρες παιχνιδιού.

INTERPLAY: ΜΑΣ ΤΕΛΕΙΩΣΕ...

Για μένα η πιο σημαντική είδηση του μήνα - και ίσως της χρονιάς - είναι η πώληση, τελικά, της Interplay. Ναι, η ιστορική αυτή εταιρεία πέρασε στα χέρια του γαλλικού εκδοτικού γίγαντα που ακούει στο όνομα Titus Interactive.

Εγραφα και πριν από μερικά τεύχη ότι υπήρχαν έντονες φήμες για την πώληση της εταιρείας, αλλά εν τέλει από αλλού μας ήρθε η είδηση.

Η Titus είχε μέχρι τώρα το 34% των μετοχών της Interplay και στα τέλη Αυγούστου - αρχές Σεπτεμβρίου κατάφερε να αποκτήσει ακόμη ένα 17%, ελέγχοντας έτσι συνολικά το 51% της εταιρείας. Στη συνέλευση των μετόχων που θα γίνει μέσα στον Σεπτέμβριο - εσείς μπορεί να διαβάζετε το τεύχος του Οκτωβρίου, αλλά δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι το άρθρο αυτό γράφηκε στις αρχές του Σεπτεμβρίου - η Titus Interactive σκοπεύει να πάρει και τον έλεγχο του Διοικητικού Συμβουλίου της εταιρείας. Τι ακριβώς θα σημάνει αυτό για την εταιρεία που μας έδωσε τα τελευταία χρόνια τόσα καλά, έως εξαιρετικά RPGs, δεν μπορώ να το ξέρω αυτή τη στιγμή. Πολύ φοβάμαι, όμως, ότι ένας ακόμη γίγαντας του αμερικανικού gaming software έφτασε στο τέλος του, με ανυπολόγιστες προς το παρόν συνέπειες για τον τόσο δημιουργικό χώρο των RPGs.

Την Interplay δημιούργησε ο Brian Fargo το 1983. Ο Fargo μαζί με τους Williams της Sierra και Richard Garriott της Origin αποτελούσαν την τριάδα των πιο ιστορικών ιδρυτών από τις μεγάλες αμερικανικές εταιρείες του χώρου. Ειλικρινά δεν ξέρω τι θα απογίνει, τελικά, ο Brian Fargo, ο οποίος μέχρι πρότινος ήταν ακόμη πρόεδρος της εταιρείας.

Μου προκαλεί θλίψη ότι τρεις από τις μεγαλύτερες και πιο ιστορικές εταιρείες του χώρου και του αμερικανικού gaming software έχουν περάσει στα χέρια ευρωπαϊκών εταιρειών. Δεν μπορώ να το χωνέψω. Ευρωπαίοι να εξαγοράζουν τη μία μετά την άλλη τις κορυφαίες αμερικανικές εταιρείες. Αν, δε, προσθέσεις και την εξαφάνιση της Origin, από τις ιστορικές αμερικανικές εταιρείες έχουν μείνει πια μόνο η Electronic Arts και η Activision. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τις εξελίξεις αυτές που έχουν πάρει τόσο σαρωτικό χαρακτήρα τα τελευταία 3-4 χρόνια. Τις παρακολουθώ, τις καταγράφω, αλλά δεν τις κατανοώ.

ΚΙ ΑΛΛΕΣ ΠΕΡΙΚΟΠΕΣ ΣΤΗ SIERRA

Αλλη μία θλιβερή είδηση. Σύμφωνα με το Web site των "The Seattle Times" η ιδιοκτήτρια εταιρεία της Sierra On-Line, Vivendi Universal, προχώρησε σε περικοπή του προσωπικού της κατά 43%! Αυτό σημαίνει ότι συνολικά 243 υπάλληλοι της εταιρείας απολύθηκαν. Από αυτούς 148 είναι από τα γραφεία στο Bellvue, ενώ 20 από τους εναπομείναντες σε αυτά θα μεταφερθούν στα γραφεία της εταιρείας στο Λος Αντζελες. Τώρα πια στην εταιρεία παραμένουν 330 υπάλληλοι. Πραγματικά κρίμα για την άλλοτε μεγάλη και τρανή Sierra.

ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙ ΤΟ DUNGEON SIEGE

Η Microsoft ανακοίνωσε ότι, τελικά, το πολυαναμενόμενο action RPG DUNGEON SIEGE που αναπτύσσεται από την Gas Powered Games και τον Chris Taylor, δεν θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα, όπως αρχικά είχε υπολογιστεί, αλλά κάπου μέσα στο πρώτο τέταρτο του 2002. Οι βασικοί λόγοι για την αναβολή







DUNGEON SIEGE της MICROSOFT





WORLD OF WARCRAFT της BLIZZARD

αυτή είναι ότι το παιχνίδι δεν θα ήταν έτοιμο και ότι αν "πίεζαν" για την τήρηση των προθεσμιών, το τελικό αποτέλεσμα δεν θα ήταν αρεστό ούτε στις ίδιες τις εταιρείες που το δημιούργησαν, τις Gas Powered Games και Microsoft.

WORLD OF WARCRAFT

Η ακόλουθη είδηση δεν μου ήταν καθόλου πιστευτή και γι' αυτό δεν της έδωσα αρχικά την απαιτούμενη προσοχή, μέχρι που ένα τηλεφώνημα του φίλου μου Γιώργου Μαραγκουδάκη με ξανάφερε στην πραγματικότητα. Οπως ανακοίνωσε η Blizzard, έχει ήδη ξεκινήσει την ετοιμασία ενός massively multiplayer RPG το οποίο είναι τοποθετημένο στον κόσμο του Warcraft. Το όνομά του είναι WORLD OF WARCRAFT. Οταν άκουσα για πρώτη φορά γι' αυτό, πίστεψα ότι πρόκειται για ακόμη ένα strategy game. Εκανα, όμως, λάθος.

Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τρεις races (orcs, humans και taurans) και θα απαιτεί μία 3D accellerated κάρτα γραφικών για να το παίξεις. Φυσικά, θα παίζεται με μηνιαία συνδρομή, όπως εξάλλου κάνουν και τα Ultima Online, EverQuest και Anarchy On-Line.

Το παιχνίδι θα εξελίσσεται τέσσερα χρόνια μετά το Warcraft III: Reign of Chaos και θα διαθέτει ένα action - προσανατολισμένο σύστημα μαχών, βασισμένο σε ένα πλούσιο σενάριο και με πάρα πολλές αποστολές. Θα εμπεριέχει επίσης ένα ιδιαίτερα απλό User Interface. Η εταιρεία θέλει να αξιοποιήσει την τεράστια δύναμη του Internet gaming service Battle.net που έχει δημιουργήσει όλα αυτά τα χρόνια για να βγάλει ακόμη περισσότερα χρήματα. Το αν θα τα καταφέρει ή όχι είναι άλλη ιστορία. Ως επίλογο να αναφέρω ότι και η Blizzard Entertainment, μαζί με τη Sierra, είναι τμήμα της περίφημης Vivendi Universal Interactive Publishing.

ΕΤΟΙΜΟ ΤΟ POOL OF RADIANCE

Σύμφωνα με τις τελευταίες πληροφορίες, το πολυαναμενόμενο POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR πήγε για "χρυσό", βρίσκεται δηλαδή ένα βήμα πριν από τη μαζική κυκλοφορία του. Οπως είναι γνωστό, το παιχνίδι βασίζεται στην τρίτη έκδοση των κανόνων των Dungeons & Dragons, είναι δηλαδή το πρώτο παιχνίδι που αξιοποιεί τα νέα αυτά δεδομένα. Η Ubi Soft που έχει τώρα πια τα δικαιώματα του παιχνιδιού, έδωσε μία σειρά στοιχείων στη δημοσιότητα σχετικά με τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Ετσι, το Pool of Radiance θα περιλαμβάνει τα εξής:

Races: Μία καινούρια ράτσα έχει προστεθεί, αυτή των Half-Orcs. Ολες οι ράτσες θα μπορούν να ανεβάζουν επίπεδα, σε κάθε κλάση, μέχρι και το 16ο επίπεδο όσον αφορά στους single-class χαρακτήρες και μέχρι το 32ο επίπεδο όσον αφορά στους multi-class χαρακτήρες.

Classes: Θα υπάρχουν οι Barbarian, Monk και Sorcerer. Μερικοί θα αποκτούν ειδικές ικανότητες, καθώς θα ανεβαίνουν επίπεδα.

Skills: Τα skills αντικαθιστούν τα proficiencies καθώς και μερικές από τις class abilities. Το Pool of Radiance θα εκχωρεί αυτόματα skill points όταν ένας χαρακτήρας ανεβάζει επίπεδο, ανάλογα φυσικά με την κλάση του και το βαθμό εξυπνάδας του.

Feats: Τα Feats είναι μία νέα δυνατότητα στην τρίτη έκδοση. Τα Feats είναι ειδικές ικανότητες που δίνουν στους χαρακτήρες σου νέα χαρίσματα ή αναπτύσσουν ακόμη περισσότερο υπάρχουσες ικανότητες ή στατιστικά. Οι χαρακτήρες θα παίρνουν επιπρόσθετα Feats καθώς θα ανεβαίνουν επίπεδα.

Ability Scores: Αυτό που έχει αλλάξει είναι τα bonuses τους. Στις προηγούμενες εκδόσεις ένας χαρακτήρας έπρεπε να έχει 16 και άνω για να πάρει τα bonuses. Τώρα ένας χαρακτήρας θα ξεκινά από τα 12 ή τα 9.

Multi-classing: Το multi-classing σύστημα είναι σημαντικά διαφορετικό απ' ό,τι στις προηγούμενες εκδόσεις. Τώρα πια οι χαρακτήρες διαλέγουν ποια κλάση θέλουν να ανεβάσουν όταν κερδίσουν επίπεδο.

Magic: Υπάρχουν αρκετές διαφορές στο spells system, αλλά η πιο βασική είναι η Sorcerer class. Οι Sorcerers δεν χρειάζεται να κάνουν memorize τα spells, όπως συμβαίνει με τους Wizards. Τώρα πια απλώς θα έχουν έναν αριθμό από spells για κάθε επίπεδο τα οποία θα μπορούν να κάνουν cast οποιαδήποτε στιγμή. Στο Pool of Radiance θα υπάρχουν Sorcerers αλλά όχι Wizards! Πραγματικά, δυσκολεύομαι να πιστέψω το τελευταίο. Επιπρόσθετα, οι Clerics δεν θα χρειάζεται να κάνουν pray για κανένα spell, θα μπορούν να διαλέγουν όποιο spell θέλουν κάθε στιγμή.

Το τελευταίο με χαροποιεί ιδιαίτερα. Δεν πάει πολύς καιρός που υποστηρίζοντας ότι πρέπει να γίνουν παρόμοιες αλλαγές, ανάμεσα σε αυτές ανάφερα και τις προαναφερθείσες σχετικά με τη διαδικασία του PRAY και του REST, και αρκετοί "σκληροπυρηνικοί" του είδους είχαν πέσει πάνω μου να με φάνε. Αλήθεια, πολύ θα ήθελα να δω τι λένε τώρα.

Πιστεύω να περάσατε καλά το καλοκαίρι σας. Τα δικά μου νέα θα τα μάθετε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος. Ως τότε, καλό gaming...

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχω τελειώσει την εξεταστική για τα καλά και θα έχω πέσει με τα μούτρα στα Yuri's Revenge και Commandos 2 που μόλις κυκλοφόρησαν! Το Warcraft 3 απαξιώ να το περιμένω ακόμα μισό χρόνο, καθώς με την τελευταία αναβολή η Blizzard ξεχείλισε το ποτήρι. Η εταιρεία ανακοίνωσε πρόσφατα το World of Warcraft, ένα MMORPG. Σύμφωνα με φήμες, βέβαια, το επόμενο project θα ακούει στο όνομα Starcraft 2. Ιδωμεν!

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Οπως θα παρατηρήσετε στη λίστα που ακολουθεί, τα strategies εξακολουθούν να δίνουν το "παρών" με τουλάχιστον 10 strategy gaming releases το μήνα. Ιδού, λοιπόν, τι θα δείτε τους επόμενους μήνες.

Μόλις κυκλοφόρησαν

Railroad Tycoon II Platinum της Pop Top/GOD, Magic and Mayhem: Art of Magic της Bethesda, Red Alert 2: Yuri's Revenge της Westwood Studios/EA, Commandos II της Pyro Studios/Eidos Interactive και Sudden Strike Forever της Strategy Fist.



YURI'S REVENGE

Οκτώβριος 2001

Empire Earth της Stainless Steel Studios/Sierra Studios, Monopoly Tycoon της Hasbro, All American: 82nd Airborne in Normandy της Shrapnel Games, Trade Empires της Frog City, Battle Realms της Crave Entertainment, Wall Street Tycoon της Stardock/Ubisoft, Iron Strategy της Nikita, Shadowpact της Blue Byte, Aztec της Buka, Armada: Star Command 2 της Metropolis Digital, Sovereign της Verant/Sony, World in flames! της Australian Design Group.

Νοέμβριος 2001

Star Trek Armada 2 της Activision, Call of Warlords της Gamalocus Studios, Heroes of Might and Magic 4 της 3DO, Freedom Force της Crave, Warcommander της CDV, Star Wars Galactic Battlegrounds της LucasArts, Age of Wonders 2 της Triumph Studios/GOD Games, Myth 3: The Wolf Age της Mumbo Jumbo/GOD Games, Zoo Tycoon της Microsoft, Sigma της Relic/Microsoft, Dungeon Siege της Gas Powered Games/Microsoft, Praetorian της Pyro Studios/Eidos Interactive, Mage Lords της KineSoft και Civilization 3 της Firaxis/Infogrames.

2002 και αργότερα

Strifeshadow της Ethermoon Entertainment, WarCraft 3 της Blizzard, SimGold της Firaxis/Maxis/ EA, Sims Online της Maxis/EA, SimVille της Maxis/EA, Homeworld 2 της Relic/Sierra Studios, Disciples 2 της StrategyFist, ORB της StrategyFist, Warlods 4, Destroyer Command και Steel Panthers 4 της SSI, X-COM 7 της Microprose και Master of Orion 3 της Infogrames.

BLACK & WHITE 2

Μαζί με το expansion για το B&W: Creature Isles, ένα mini sequel, όπως θέλουν να το αποκαλούν οι δημιουργοί του, στο οποίο θα έχετε τη δυνατότητα να αναπτύξετε τον απόγονο του Creature που είχατε δημιουργήσει στο original game, η Lionhead και ο Peter Molyneux βάζουν μπροστά το B&W2, το οποίο θα έχει περισσότερο στρατηγικό χαρακτήρα, παρά το στυλ "Αναθρέψτε ένα ζωάκι", όπως κατέληξε ο προκάτοχός του. Ετσι, στο sequel οι φυλές είναι σε πόλεμο μεταξύ τους και εσείς θα πρέπει να επιλέγετε μία για να την αντιπροσωπεύσετε. Θα έχετε υπό τον έλεγχό σας πατέρα και υιό creature, με τους οποίους θα βοηθάτε τους πιστούς σας. Οι τελευταίοι, θα πράττουν ανάλογα με τη συμπεριφορά σας, δηλαδή με όποιον δάσκαλο θα κάτσεις τέτοια γράμματα θα μάθεις. Εάν έχετε αναπτύξει έναν evil χαρακτήρα, τότε και οι πιστοί σας θα είναι εξίσου κακοί! Επίσης, επειδή είχε παρατηρηθεί, ιδιαίτερα στο multiplayer, ότι οι evil επιλογές είναι ευκολότερες από τις good, θα δοθούν κάποια extra goods στους good χαρακτήρες. Αλλα features του B&W2 είναι ότι οι κάτοικοι θα μιλούν περισσότερο (θα μπορείς να βλέπεις και τα χείλια τους που ανοιγοκλείνουν!), θα υπάρχει η δυνατότητα να ντύσετε όπως θέλετε το πλάσμα σας, να κάνετε graffiti στους τοίχους της περιοχής σας και άλλα πολλά



BLACK & WHITE

που δεν έχουν αποκαλύψει ακόμα. Τέλος, αυτές τις μέρες γίνεται η προσπάθεια μεταφοράς του B&W στα PS2 και XBox, ενώ τα σχέδια του Molyneux φτάνουν μέχρι B&W 5! Για την ημερομηνία κυκλοφορίας της συνέχειας, το μόνο σίγουρο είναι ότι θα περάσει τουλάχιστον ένας χρόνος από τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, άρα πολύ πιθανό να επανέλθουμε στο παιχνίδι στα επόμενα τεύχη.

Οχι, δεν τέλειωσα ακόμα με τη Lionhead, καθώς ο Peter (ναι, ο φίλος μου ο Πέτρος) ετοιμάζει και άλλο ένα project με το code name "Dimitri", το οποίο θα κυκλοφορήσει παράλληλα με το B&W2 και θα φέρει (και αυτό!) επανάσταση στο χώρο με την πρωτοτυπία του. Δεν θα πρόκειται για God game και δεν θα είναι δυνατή η μεταφορά του στις κονσόλες λόγω της απουσίας mouse από τις τελευταίες. Είναι τυχαίο το γεγονός ότι κατά την ανακοίνωση του project "Dimitri" ο Molyneux είπε ότι του αρέσουν πολύ τα RPGs...

CIVILIZATION 3

Εχουμε και λέμε: Τα δικαιώματα για το Civilization τα είχε η Microprose, η οποία αγοράστηκε από τη Spectrum Holobyte. Επειτα η Activision πήρε τα δικαιώματα του Civilization από τη Spectrum και δημιούργησε το Call to Power. Τελικά, η Hasbro αγόρασε τη Microprose και έδωσε εντολή στην εταιρεία του Sid Meier, Firaxis, να δημιουργήσει το πολυπόθητο τρίτο μέρος!

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο trade. Στα προηγούμενα games το trade γινόταν απλώς με την τοποθέτηση καραβανιών, τα οποία μετέφεραν αγαθά από πόλη σε πόλη. Στο C3 έχει αναπτυχθεί ένα ολοκαίνουριο trade system, με το οποίο μπορεί να κάνει ο παίκτης οτιδήποτε επιθυμεί, να ανταλλάξει οποιαδήποτε αγαθά, να συνάψει συμφωνίες με τα αντίπαλα markets κ.λπ. Επίσης, το νέο trade system επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό το diplomacy που θα αναπτύξετε με τον εκάστοτε λαό. Ετσι, εάν υπάρχει μεγάλη trade activity με μία πόλη, τότε μπορείτε πολύ εύκολα να γίνετε σύμμαχοι. Ευτυχώς ή δυστυχώς, ισχύει το αντίθετο! Ενα νέο χαρακτηριστικό, το οποίο δεν υπήρχε στα προηγούμενα civs, είναι το culture, το οποίο θα πρέπει να το φροντίζετε σαν να είναι μωρό. Για να κατακτήσετε νέες πόλεις και να εξαπλώσετε την αυτοκρατορία σας, η μάχη δεν είναι ο μοναδικός τρόπος. Και εδώ έρχεται το culture, το οποίο όσο μεγαλύτερο είναι σε μία πόλη τόσο αυξάνεται το range επιρροής της συγκεκριμένης πόλης. Για να αυξηθεί το culture, πρέπει να χτίσετε ναούς, βιβλιοθήκες, Κολοσσαία κ.λπ. Οι κάτοικοι των γύρω πόλεων θα θέλουν να μετακομίσουν στην πόλη σας ή να πιστέψουν στη θρησκεία που κυριαρχεί σε αυτή. Ετσι, με το culture μεγαλώνουν αυτόματα τα σύνορά σας.

Ας επιστρέψουμε, όμως, στο trade system, το οποίο έχει προσεχθεί ιδιαίτερα. Υπάρχουν δύο τύποι resources: τα luxury items και τα strategic resources. Τα πρώτα κάνουν το λαό πιο ευτυχισμένο και καλό είναι να υπάρχει όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ποικιλία. Γι' αυτόν το λόγο θα πρέπει να ανοίξετε δρόμους για να έχετε στη διάθεσή σας ολοένα περισσότερα luxury items. Τα strategic resources είναι τα πιο σημαντικά στο παιχνίδι. Οσα βρίσκονται στην περιοχή σας, θα πρέπει αμέσως να τα πάρετε υπό τον έλεγχό σας, απλώς ενώνοντας τα τελευταία με την πόλη με δρόμο. Αυτό που θα προσπαθήσουν πολλοί είναι να έχουν το μονοπώλιο από ένα resource, π.χ. το iron, όπου χωρίς αυτό δεν μπορείς να δημιουργήσεις swordmen. Βέβαια, αν αυτός που έχει όλα τα iron resources θέλει να φτιάξει τανκς, τότε θα χρειαστεί rubber και oil, τα οποία θα είναι υπό τον έλεγχο άλλων δύο πολιτισμών. Ετσι, θα πρέπει να αναπτύξετε καλές σχέσεις και με τους δύο, να πάρετε αυτό που χρειάζεστε και αφού έχετε έναν ικανοποιητικό αριθμό από τανκς, τους κηρύσσετε τον πόλεμο!



CIVILIZATION 3

Κάπου εδώ τελειώνει ο διαθέσιμος χώρος και πρέπει να σας αποχαιρετίσω, μέχρι το επόμενο τεύχος, βέβαια, όπου θα έχουμε ακόμη περισσότερα ενδιαφέροντα νέα για τη strategy community. Και μην ξεχνάτε... Viva Yuri!

PC

TIP OF THE MONTH: BLACK & WHITE

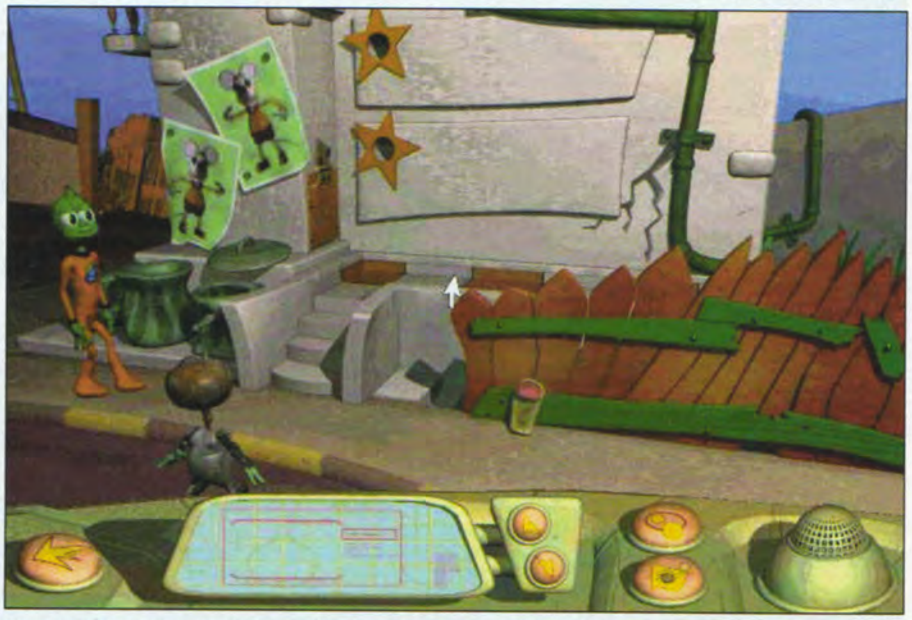


Ο φίλος της στήλης Σπύρος 'Flareman' Σμπαρούνης μας έστειλε το εξής tip για το B&W: "Ενας καλός τρόπος για να πάρετε belief σε μία εχθρική πόλη είναι η χρήση miracles, ιδίως της 'μαύρης' κατηγορίας. Το καλό είναι ότι, αν το creature ξέρει κάποια miracles, μπορεί να βοηθήσει και αυτό, αλλά πώς; Λοιπόν, πάτε σε μία τέτοια πόλη, κάνετε cast το storm (προδιαθέτει!) και αρχίζετε στο fireball ή ακόμα καλύτερα στο lighting και στο chain lighning. Η βασική προϋπόθεση είναι να έχετε κοντά το μέχρι τότε καλό πλάσμα σας, που ξέρει τα heal και water miracles και είναι δεμένο με το leash of compassion. Παίρνετε belief λόγω της ζημιάς αλλά και της βοήθειας (βλ. σβήσιμο φωτιάς, θεραπεία κατοίκων) που δίνει το πλάσμα. Προσωπικά έτσι έβγαλα τον Lethys στην 2η - 3η πίστα."

του Νίκου Κόντη
dummwiam@otenet.gr

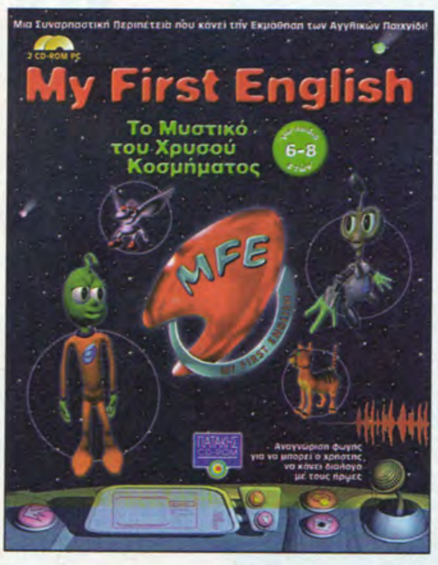
ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ ΚΟΣΜΗΜΑΤΟΣ

Αγγλικά για τους μικρούς φίλους μας



Το περιβάλλον είναι γεμάτο χαρούμενα χρώματα και ωραία σχέδια. Οι κεντρικοί ήρωες βοηθούν το παιδί να καταλάβει την ιστορία, καθώς και τι πρέπει να κάνει μετά.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών για μικρά παιδιά ηλικίας 6 έως 8 ετών. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs και αναλαμβάνει την εκμάθηση των πρώτων αγγλικών λέξεων και φράσεων στο μικρό σας μπόμπιρα ή στην κορούλα σας. Η εκμάθηση μέσω του συγκεκριμένου πακέτου είναι πολύ απλή, αφού συνδυάζει εντυπωσιακά (για τα μάτια των μικρών παιδιών) γραφικά και πολύ καλό ήχο. Πέραν τούτου, όμως, υπάρχει και επικοινωνία του χρήστη-παιδιού με τον υπολογιστή μέσω του μικροφώνου. Δηλαδή το παιδί, καθώς παίζει, θα ακούει λέξεις και φράσεις τις οποίες θα πρέπει να επαναλάβει (στο μικρόφωνο) προκειμένου η περιπέτεια να συνεχιστεί. Σε αυτό βοηθά πάρα πολύ το ειδικό πρόγραμμα αναγνώρισης τόνου φωνής, το οποίο υπάρχει ενσωματωμένο στο παιχνίδι. Εσείς αυτό που έχετε να κάνετε είναι να φροντίσετε να είναι εγκατεστημένο σωστά το μικρόφωνο στον υπολογιστή και, φυσικά, να ελέγξετε εάν λειτουργεί. Αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα και κάνετε Restart, πηγαίνετε στο Start-Programs-EduSOFT-SR Evaluator (αν έχετε ελληνικά Windows, τότε τα βήματα είναι: Εναρξη-Προγράμματα-EduSOFT-SR Evaluator), επιλέξτε τις διαθέσιμες λέξεις, πατήστε Start και πείτε στο παιδί να τις επαναλάβει. Η μπάρα και ο αριθμός θα δείχνουν την ακρίβεια, όπως την αντιλαμβάνεται το μηχάνημα. Δοκιμάστε το μικρόφωνο σε διαφορετική απόσταση-θέση από το στόμα του παιδιού. Το ποσοστό επιτυχίας πρέπει να είναι άνω του 50% προκειμένου το παιδί να μπορεί να απολαύσει άνετα το παιχνίδι χωρίς προβλήματα.



Το Μυστικό του Χρυσού Κοσμήματος στην ουσία είναι ένα παιχνίδι, το οποίο όμως εξασκεί το αυτί του παιδιού στην αγγλική γλώσσα και στη συνέχεια του ζητάει να επαναλάβει αυτό που ακούει. Είναι πολύ εύχρηστο και διασκεδαστικό και προκαλεί το παιδί να μιλήσει αγγλικά. Σε ορισμένα σημεία, μάλιστα, το παιχνίδι θέτει ερωτήματα στο παιδί και αργότερα χρησιμοποιεί τις απαντήσεις που έδωσε προκειμένου να βγάλει συμπεράσματα και να του μάθει νέες φράσεις. Επίσης, το παιχνίδι διαθέτει και λεξικό, στο οποίο έχει το παιδί πρόσβαση ανά πάσα στιγμή, προκειμένου να θυμηθεί-ξανακούσει λέξεις που έχει ξεχάσει. Ο χειρισμός είναι πολύ πρακτικός, αφού κατά το πλείστον οι λειτουργίες γίνονται με ένα κλικ του mouse. Σε ορισμένα σημεία, βέβαια, το παιδί θα χρειαστεί να πληκτρολογήσει και το όνομά του, αλλά αυτό δεν πιστεύω πως είναι πρόβλημα. Τα γραφικά είναι πολύ χαριτωμένα, με έντονα χρώματα, και όλοι οι χαρακτήρες είναι πολύ συμπαθητικοί.

Ο συνδυασμός των αγγλικών λέξεων με τις εικόνες που βλέπει το παιδί στην οθόνη, βοηθά στην εξοικείωσή του με την αγγλική γλώσσα.

Ο συνδυασμός των αγγλικών λέξεων με τις εικόνες που βλέπει το παιδί στην οθόνη, η επανάληψή τους από το παιχνίδι και η μετέπειτα προτροπή προς το παιδί να επαναλάβει ό,τι άκουσε συμβάλλουν τα μέγιστα για την εξοικείωσή του με την αγγλική γλώσσα. Είναι ένα προϊόν που το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους γονείς, ακόμα και αν πηγαίνουν τα παιδιά τους σε φροντιστήριο αγγλικών, και αυτό διότι το παιδί έρχεται σε επαφή με τον υπολογιστή, βάζει το μυαλό του να δουλέψει, αφού στην ουσία παίζει ένα παιχνίδι, ακούει αγγλικά και - τελευταίο και σημαντικότερο - "αναγκάζεται" από το παιχνίδι να μιλήσει αγγλικά!

Η περιπέτεια το Μυστικό του Χρυσού Κοσμήματος ανήκει στη σειρά My Fisrt English, η οποία περιλαμβάνει και άλλα παρόμοια παιχνίδια-περιπέτειας για παιδιά μεγαλύτερων ηλικιών και καλύτερου επιπέδου στα αγγλικά.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Πατάκης CD-ROM
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, Pentium 133, 16MB RAM, κάρτα ήχου, μικρόφωνο, CD-ROM 8x, 20MB χώρο στο σκληρό δίσκο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πατάκης - Τμήμα CD-ROM, Βαλτετσίου 14, 106 80 Αθήνα, τηλ.: 3638362 www.patakis.gr

50 PC CD-ROM GAMES

Δώσε κι εμένα, μπάρμπα!

Θα το φανταζόσαστε ποτέ πως μέσα σε ένα πακέτο θα μπορούσατε να βρείτε 50 παιχνίδια σε πλήρεις εκδόσεις; Εγώ, πάντως, δεν το είχα ξαναδεί και έμεινα άναυδος. Ανοίγοντας το κουτί και ψάχνοντας να δω τι θα βγει από μέσα, στο μυαλό μου είχα εικόνες από ταινίες, όπου το άμοιρο παιδάκι πάει να ανοίξει την ντουλάπα και βγαίνουν από μέσα τα χίλια μύρια άπειρα μαραφέτια! Τελικά, όμως, προς απογοήτευσή μου, το μόνο που βγήκε από το πακέτο ήταν τέσσερα CDs, χωρίς κανένα manual και ούτε καν μέσα σε πλαστική θήκη, αλλά σε μία απλή χάρτινη με διάφανο το μπροστινό μέρος για να μπορείς να ξεχωρίζεις ποιο εκ των αριθμημένων CDs βάζεις στον υπολογιστή σου. Για να μην προβώ σε περαιτέρω αρνητικά σχόλια σχετικά με το παραπάνω γεγονός, θα προχωρήσω σε μία αναφορά στα παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε στο πακέτο αυτό.

- Agapito
- Angel Egg Pinball
- Animated Mah Jongg
- Arcade Horse Racing
- Board Game Compendium (8 παιχνίδια)
- Bonkheads
- Bloodbath
- B.U.G.S
- Card Shark
- Casino Madness
- Chess Champ
- Chomper 3D
- Dark Corona
- David's Backgammon
- Deer Hunter
- Drone
- Dig It
- Dweebs
- Enemy Star
- Eracha
- Fishing USA
- Football Masters
- Genocide
- Grand Prix Challenge
- Guimo
- Halloween Harry
- Juggernaut Corps
- Kart Challenge
- Kart Race
- Legend Of The Ancient Dragon
- Metropolis
- Mission Chameleon
- Poolster
- Snooker 147
- Speedy Zone
- Superbike Challenge
- Super Kid
- Swark
- The Unholy
- Uz
- Vanguard Ace
- War Drones
- Zombie Wars

Ναι, δεν είναι ακριβώς πενήντα, είναι 43 για την ακρίβεια, αλλά ένα εξ αυτών, το Board Game Compendium, περιλαμβάνει 8 παιχνίδια σε ένα... Οπότε με απλά μαθηματικά φτάνουμε στα 50! Ολα τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται στο πακέτο είναι κατάλληλα για παλιά μηχανήματα, αφού δεν τα ζορίζουν και πολύ (από άποψη υπολογιστικής ισχύος). Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι δευτέρας διαλογής, αφού στην πλειονότητά τους είναι άγνωστα. Είναι παιχνίδια που πέρασαν απαρατήρητα, στη σκιά μεγαλύτερων τίτλων της εποχής, κάτι όμως όχι απαραίτητα αρνητικό, αφού πολλές φορές δεν χρειάζεται να είναι διάσημο ένα παιχνίδι για να κολλήσουμε με αυτό.

Ακόμη ένα αρνητικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποιο κεντρικό πρόγραμμα εγκατάστασης σε κάθε CD, το οποίο να αναφέρει ποια παιχνίδια υπάρχουν στο συγκεκριμένο CD προκειμένου να τα επιλέξετε και να τα εγκαταστήσετε. Αντιθέτως είναι χύμα, πεταμένα σε κάθε CD, ούτε καν με αλφαβητική σειρά (δηλαδή τα παιχνίδια A-G στο πρώτο CD κ.λπ.), και για να βρεις το παιχνίδι που θέλεις, πρέπει να γίνεις ο Sherlock Holmes των Τεσσάρων CDs (νέο επεισόδιο :P). Θα μπορούσαν κάλλιστα να βάλουν μια σελιδούλα μέσα στο κουτί που να λέει το τάδε παιχνίδι βρίσκεται στο τάδε CD, αλλά... πού τέτοια έξοδα. Οπότε με λίγη τύχη και επιμονή θα μπορέσετε να εγκαταστήσετε τα παιχνίδια που θέλετε. Σας συνιστώ, όμως, να μην ψάχνετε συγκεκριμένα παιχνίδια, αλλά ό,τι βρείτε εγκαταστήστε το και μετά έχει ο Θεός.

Κλείνοντας να αναφέρω ότι αρκετά από τα παιχνίδια που έπαιξα μου προκάλεσαν πρόβλημα όταν προσπάθησα να κάνω Quit. Ούτε Escape έπιανε, ούτε Alt+F4, ούτε Ctrl+Alt+Delete... Τελικά, ένας συνδυασμός όλων φαίνεται ότι απέφερε καρπούς!

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Midas Games
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98, Pentium 166, 32MB RAM, 8x CD-ROM. Ο χώρος στο σκληρό δίσκο εξαρτάται από το παιχνίδι που θέλετε να παίξετε. Σε ορισμένα παιχνίδια απαιτείται και 3D κάρτα γραφικών.



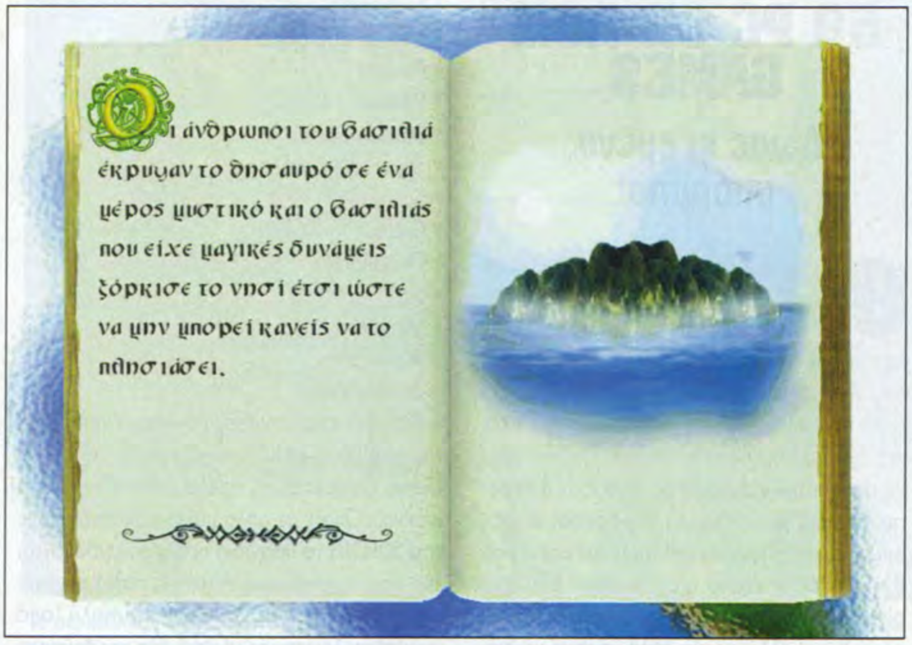
Εδώ παίζουμε το The Unholy. Λίγο απότομη και στρυφνή η κίνηση αλλά είναι από τα καλύτερα παιχνίδια της συλλογής.

ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΝ

Ενα συναρπαστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι

Να σας πω την αλήθεια, δεν θυμάμαι πολλά από τότε που ήμουν στην ηλικία των 7 ετών, αλλά είμαι σίγουρος ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που είχαμε τότε δεν ήταν τόσο ενδιαφέροντα και ελκυστικά. Τα μόνα παιχνίδια που έχουν καταγραφεί ανεξίτηλα στη μνήμη μου είναι τα Lego και μερικά μπλοκ ζωγραφικής που είχαν τελίτσες με αριθμούς, τους οποίους έπρεπε να ενώσεις και μετά να γεμίσεις χρώματα το σχήμα με τους μαρκαδόρους. Δεν λέω, καλά ήταν, αλλά αν κρίνουμε τις επιλογές που έχει το σημερινό παιδί, νομίζω ότι θα θέλαμε να είχαμε γεννηθεί δύο-τρεις δεκαετίες αργότερα! Προς τι όλο αυτό το παράπονο, θα αναρωτιέστε... Για όλα ευθύνεται το εκπαιδευτικό παιχνίδι Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν, το οποίο με γύρισε πίσω στο χρόνο, στην παιδική μου ηλικία, και με έκανε να ζηλέψω τα σημερινά παιδιά και τις δυνατότητες ή, αν θέλετε, τις εναλλακτικές μορφές γνώσης και διασκέδασης που τους προσφέρονται.

Το συγκεκριμένο προϊόν της εταιρείας INTE*LEARN απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών και καλύπτει την ύλη της Α' και Β' Δημοτικού στη γλώσσα και τα μαθηματικά. Επειτα από μία πανεύκολη εγκατάσταση, ξεκινάει το παιχνίδι, που σε καλεί να γράψεις το όνομά σου και να διαλέξεις ένα από τα δύο τμήματα που περιλαμβάνει. Το πρώτο τμήμα απευθύνεται στα παιδιά της Α' Δημοτικού και το δεύτερο στα παιδιά της Β' Δημοτικού. Με το που ξεκινά το παιχνίδι, ο χρήστης καθηλώνεται στην οθόνη και παρακολουθεί μια πανδαισία από σχέδια, χρώματα, μουσική και φωνές. Ολα ξεκινούν με ένα παραμύθι, το οποίο αγκαλιάζει το χρήστη-παιδί και τον εισάγει στο κέντρο της περιπέτειας και της εξερεύνησης. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται για ένα adventure με γρίφους και προβλήματα. Προκειμένου το παιδί να φτάσει στο τέλος της περιπέτειας, πρέπει να βοηθήσει τους ήρωες-φίλους του να ξεμπλέξουν από "δύσκολες" καταστάσεις. Κάθε δυσκολία που το παιδί ξεπερνά, το φέρνει όλο και πιο κοντά στην ολοκλήρωση της ιστορίας που εξελίσσεται μπροστά στα μάτια του.

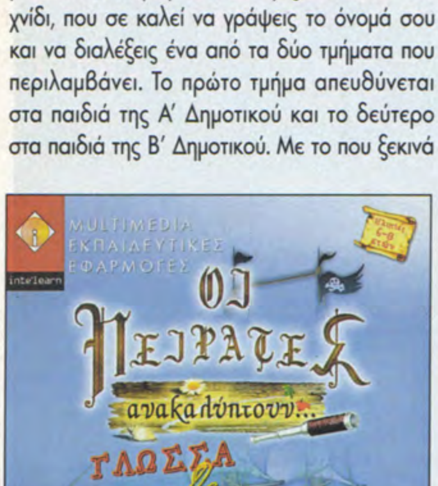


Εικόνα από την εισαγωγή. Παράλληλα ακούγεται η φωνή του αφηγητή.

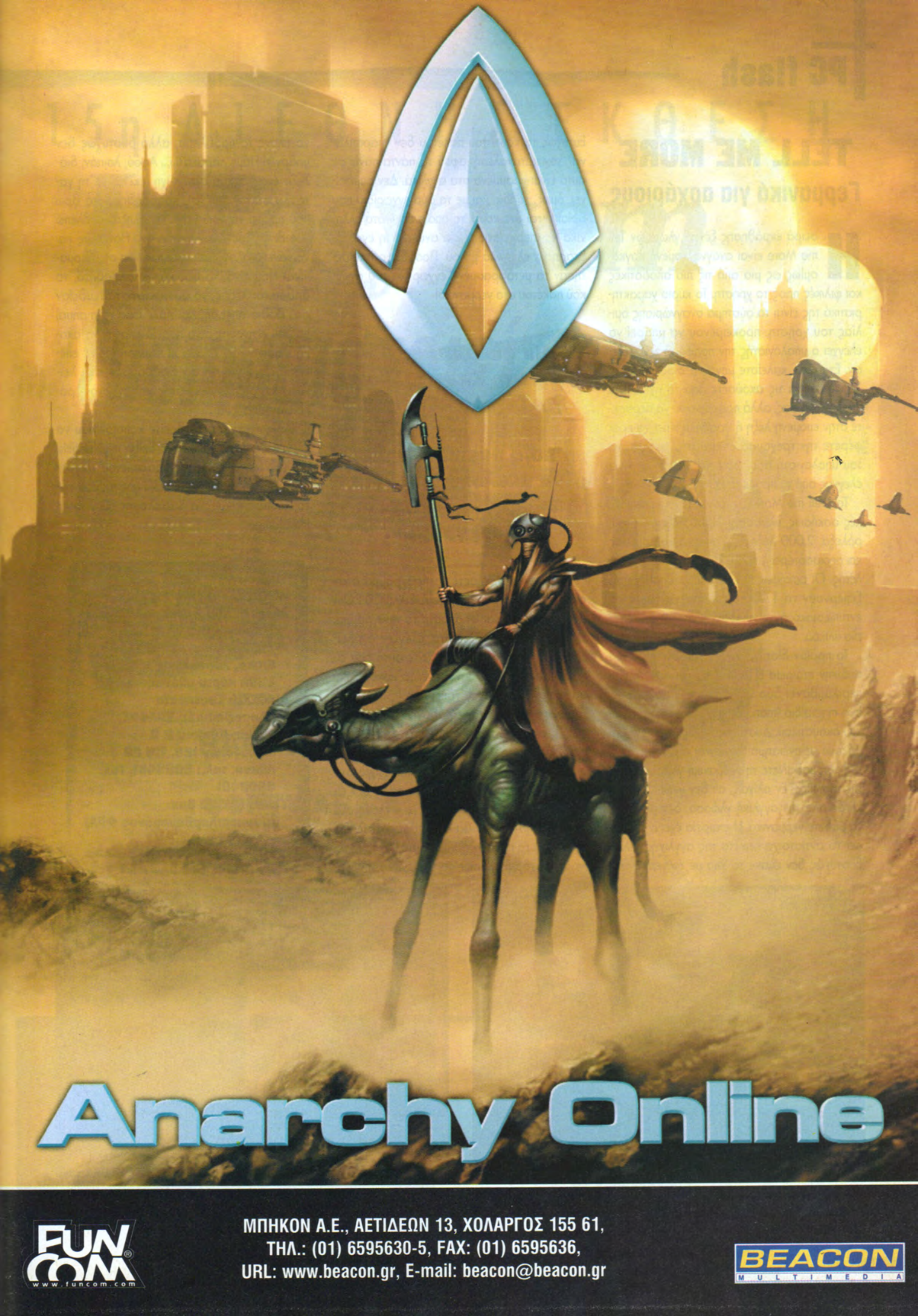
Με το που ξεκινά το παιχνίδι, ο χρήστης καθηλώνεται στην οθόνη και παρακολουθεί μια πανδαισία από σχέδια, χρώματα, μουσική και φωνές.

Τα προβλήματα-τεστ που συναντά αφορούν στη γλώσσα αλλά και στα μαθηματικά. Από την αρχή της περιπέτειας ξεχωρίζει η θεματολογία των προβλημάτων σε μαθηματικά και γλωσσικά, έτσι ώστε να μπορεί το παιδί να επιλέξει με ποια θέλει να ασχοληθεί πρώτα, χωρίς όμως να μπορεί να αποφύγει κάποια προβλήματα, διότι πρέπει να λυθούν όλα προκειμένου να φτάσει στον "τερματισμό" του παιχνιδιού. Επίσης, μπορεί να αφήσει κάποιο δύσκολο πρόβλημα (της ίδιας κατηγορίας, π.χ. τα μαθηματικά) για αργότερα και να ασχοληθεί με άλλο που βρίσκει πιο εύκολο. Κάθε πρόβλημα είναι και μία οθόνη παιχνιδιού, στην οποία δίνονται σαφείς οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει το παιδί προκειμένου να το λύσει. Τα γραφικά, όπως προανέφερα, είναι πολύ χαριτωμένα και το animation ομαλό και εξίσου μαγευτικό. Οι φωνές των ηρώων είναι πολύ καλές και ταιριαστές με τον αντίστοιχο ήρωα.

Το παιχνίδι Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν αποτελεί μία άριστη επιλογή για όλα τα παιδιά, αφού ακονίζει το μυαλό τους, εξασκεί τις γνώσεις τους, τα διασκεδάζει και προπάντων τα εξοικειώνει με τη χρήση του υπολογιστή. Ηρθε η ώρα να χρησιμοποιήσετε τον υπολογιστή σας για κάτι παραγωγικό, ώστε να γίνει το μέσο για τη μόρφωση, την εξάσκηση και τη διασκέδαση του παιδιού σας!



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Inte*learn
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz ή ανώτερο, 16MB μνήμη, CD-ROM 6x, SVGA οθόνη με ανάλυση 800x600, Windows 95/98, Κάρτα ήχου SoundBlaster συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*learn ΕΠΕ, Αγνώστου Στρατιώτη 46, Καλλιθέα, τηλ.: 9591853, fax: 9572098
ΤΙΜΗ: 14.160 δρχ. (με το ΦΠΑ)


Anarchy Online
FUNCOM
www.funcom.com
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61,
ΤΗΛ.: (01) 6595630-5, FAX: (01) 6595636,
URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr
BEACON
MULTIMEDIA

TELL ME MORE

Γερμανικά για αρχάριους

Η σειρά εκμάθησης ξένων γλωσσών Tell me More είναι αναγνωρισμένη παγκοσμίως ως μία από τις πιο αποδοτικές και φιλικές προς το χρήστη. Το κύριο χαρακτηριστικό της είναι το σύστημα αναγνώρισης ομιλίας του χρήστη, προκειμένου να μπορεί να ελέγχει ο υπολογιστής την προφορά των λέξεων. Ετσι, δεν καλείστε μόνο να διαβάσετε τις λέξεις και να τις ακούσετε από τα ηχεία του υπολογιστή σας, αλλά προκειμένου να περάσετε στην επόμενη λέξη ή φράση, πρέπει να προφέρετε την τρέχουσα σωστά στο μικρόφωνο του υπολογιστή σας, ώστε να μπορεί να γίνει έλεγχος από το πρόγραμμα.

Το "Tell me More" περιλαμβάνει γραμματικές ασκήσεις, γλωσσάρι 1.500 λέξεων, σταυρόλεξα, 2.000 λέξεις με αναγνώριση ομιλίας και περισσότερες από 100 ώρες γλωσσικής μελέτης. Οι ασκήσεις και τα educational games ξεπερνούν τα 1.000 συμπληρώνοντας έναν εντυπωσιακό όγκο πληροφοριών και multimedia υλικού.

Το προϊόν διατίθεται στην ελληνική αγορά από την εταιρεία ΕΠΑΦΟΣ και το πακέτο του περιλαμβάνει δύο CD-ROMs εγκατάστασης, δύο εγχειρίδια (manuals) και ένα σετ μικροφώνου-ακουστικού. Δυστυχώς, όμως, έχει ένα σημαντικό μειονέκτημα: δεν είναι εξελληνισμένο. Δηλαδή μαθαίνετε τη γερμανική γλώσσα μέσω της αγγλικής! Εν ολίγοις, αν δεν γνωρίζετε αρκετά καλά την αγγλική γλώσσα, δεν μπορείτε να μάθετε γερμανικά. Η εταιρεία έχει εξελληνίσει το αντίστοιχο πακέτο της αγγλικής, αλλά δυστυχώς δεν έκανε το ίδιο με το γερμανικό. Ευτυχώς το κουτί του πακέτου δεν "παραπλανά" τον καταναλωτή, αφού τα πάντα πάνω σε αυτό είναι γραμμένα στα αγγλικά. Δεν συμβαίνει, όμως, το ίδιο και με τα δύο εγχειρίδια που βρίσκονται στο κουτί, τα οποία είναι στα ελληνικά και περιγράφουν μία ανύπαρκτη εγκατάσταση με ελληνικά μενού. Προφανώς τοποθέτησαν τα μεταφρασμένα εγχειρίδια του αγγλικού πακέτου στο γερμανικό!

Θα συνιστούσα να βρείτε κάποιον που να ξέρει γερμανικά για να σας δείξει ποια πορεία πρέπει να ακολουθήσετε για να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα.

Αφού εγκαταστήσετε το πρόγραμμα στον σκληρό δίσκο, τοποθετήστε το άλλο CD-ROM στο drive σας και φορτώστε το πρόγραμμα. Πριν να κάνετε οτιδήποτε, ελέγξτε ότι λειτουργεί το μικρόφωνό σας (είτε αυτό που είχατε είτε αυτό που συνοδεύει το πακέτο) και μόνο εάν λειτουργεί, τρέξτε το πρόγραμμα. Θα εμφανιστεί η αρχική οθόνη των μαθημάτων, η οποία είναι χαοτική. Επειτα από περίπου δύο λεπτά κατάλαβα ότι πρέπει πρώτα από όλα να διαλέξω ένα μάθημα. Πήγα στο μενού των μαθημάτων, το οποίο όμως δεν είναι καν αριθμημένο, απλώς έχει τίτλους στα γερμανικά! Από πού θα έπρεπε να καταλάβω ποιο είναι το πρώτο μάθημα, αυτό για τους τελείως αρχάριους; Ισως το αυθεντικό manual να έλυνε το πρόβλημα, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει! Πάμε παρακάτω... Αφού, λοιπόν, διάλεξα ένα μάθημα στην τύχη (εκείνο με τη γατούλα συγκεκριμένα), προσπάθησα να βρω πού πρέπει να πάω μετά. Κατέληξα να βλέπω ένα βίντεο με ένα Αλογάκι της Παναγιάς και να κάνω διάλογο με μία Γερμανίδα στα γερμανικά! Πού είναι τα βασικά; Το αλφάβητο, τα άρθρα, οι λέξεις, το συντακτικό; Κατευθείαν στα βαθιά δηλαδή; Και πάλι ίσως το manual να μου εξηγούσε ποια πορεία έπρεπε να ακολουθήσω, αλλά ακόμα κι έτσι, οι όποιες επεξηγήσεις σίγουρα θα αφορούσαν στη λειτουργία του προγράμματος και όχι στον τρόπο εκμάθησης.

Θα συνιστούσα να βρείτε κάποιον που να ξέρει γερμανικά για να σας δείξει ποια πορεία πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο πρόγραμμα αυτό, αλλιώς κλάφ' τα Χαράλαμπε (Cry them Haralampe).

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Auralog
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120MHz, Windows 95, 8MB RAM, 30MB χώρος στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου 16bit, SVGA κάρτα οθόνης
ΔΙΑΘΕΣΗ: Συστήματα Πληροφορικής ΕΠΑΦΟΣ, Μονής Κύκκου 2 & Μεσογείων 123, 115 26 Αθήνα, τηλ.: 6990401, fax: 6990401
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου ΦΠΑ)



Εδώ επιλέγετε το μάθημα που θέλετε να παρακολουθήσετε. Οπως βλέπετε, δεν υπάρχει κάποια λογική σειρά και μπερδεύεσαι αν δεν ξέρεις γερμανικά.



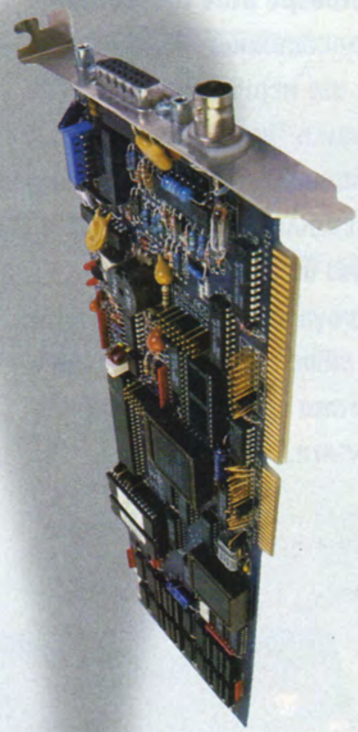
Wo ist die Schere? Αν δεν κάνω λάθος, μας ρωτάει τι είναι αυτό που βλέπουμε ή κάτι παραπλήσιο.

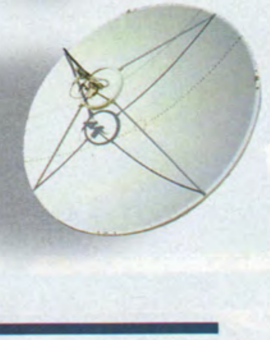
15η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΚΘΕΣΗ

Infosystem

Συστηματοποιεί την επιτυχία!

7ο Συνέδριο Εφαρμογών Πληροφορικής





POINT ZERO

HARDWARE

SOFTWARE

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

ΜΗΧΑΝΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟΥ

ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

11-14 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2001

HELEXPO

Η αξία της επιτυχίας!

OLYMPIC AIRWAYS

ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031/291.111, FAX: 031/256.827
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΩΝ: Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 39, 151 23 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ: 01/61.68.888, FAX: 01/61.68.800
www.helexpo.gr

...DVD-ROM DRIVE

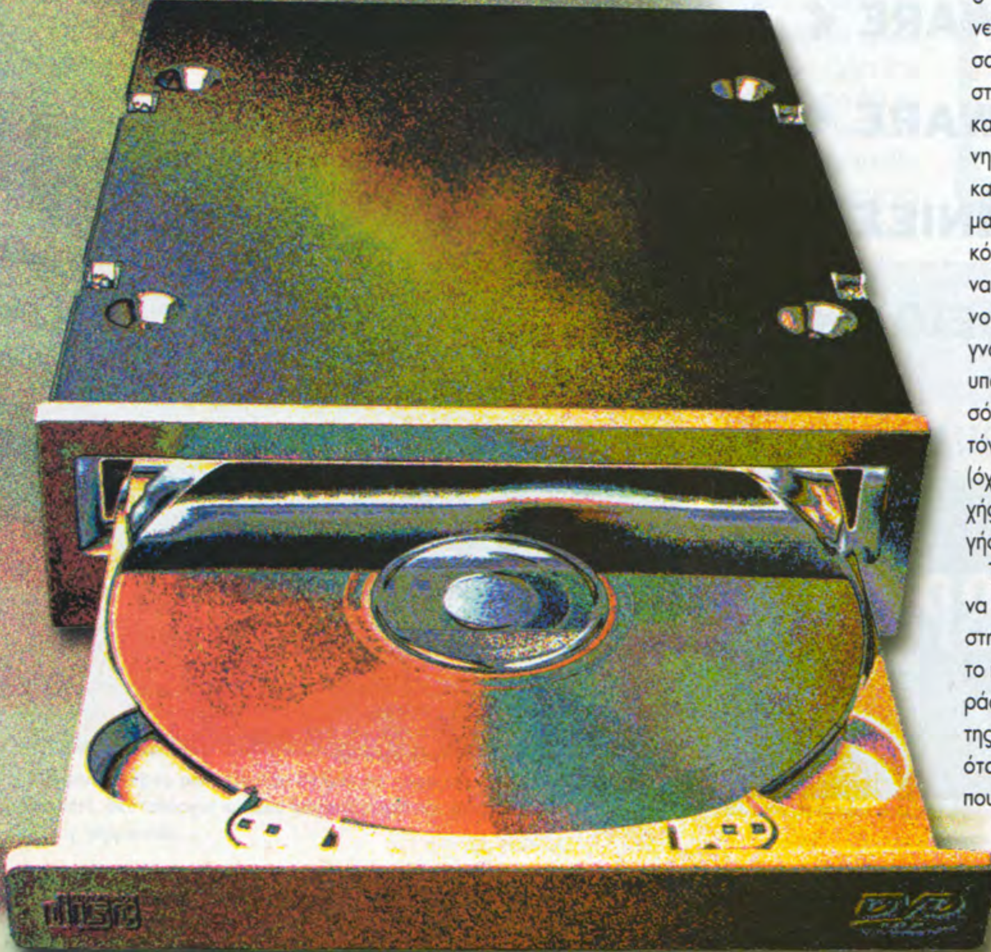
Τέλος εποχής

Η κατακόρυφη πτώση στις τιμές των DVD-ROM drives οδηγεί αργά αλλά σταθερά στην τοποθέτηση των παραδοσιακών CD-ROM drives στο περιθώριο. Η οικονομική "ψαλίδα" μεταξύ των δύο μέσων έχει κλείσει οριστικά και αμετάκλητα, γεγονός που σημαίνει ότι η συσκευή αναπαραγωγής DVD δεν αποτελεί πλέον είδος πολυτελείας, αλλά απαραίτητο εργαλείο για κάθε υπολογιστή.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι λόγοι που οδήγησαν τις μεγάλες εταιρείες παραγωγής και διανομής κινηματογραφικών ταινιών στο χωρισμό της υφηλίου σε έξι ζώνες είναι, βέβαια, γνωστοί. Για λόγους πληρότητας, ωστόσο, θα αναφερθούμε συνοπτικά στους κυριότερους από αυτούς.

Είναι γνωστό ότι οι ταινίες δεν προβάλλονται ταυτόχρονα σε ολόκληρο τον κόσμο. Οσον αφορά, για παράδειγμα, στις αμερικανικές παραγωγές, κάνουν την εμφάνισή τους στις ευρωπαϊκές αίθουσες μερικούς μήνες μετά την επίσημη πρεμιέρα τους στη χώρα προέλευσής τους. Ετσι, το χρονικό διάστημα που οι ταινίες παίζονται στην Ευρώπη, στην Αμερική έχουν ήδη εμφανιστεί τα DVD-ROMs που τις περιλαμβάνουν. Αν, λοιπόν, οι Ευρωπαίοι είχαν πρόσβαση στα εν λόγω DVDs, δεν θα πήγαιναν να παρακολουθήσουν την ταινία στον κινηματογράφο, αφού η ενοικίαση κοστίζει περίπου 500 δρχ., ενώ το εισιτήριο του σινεμά έχει υπερβεί πλέον τις 2.000 δρχ. Φυσικά, δεν αναφερόμαστε στο σύνολο του κοινού, αλλά σε κάποιο ποσοστό του, το οποίο, εξαιτίας του ισχυρού κινήτρου (οικονομικό), είναι δυνατόν να δημιουργήσει διαφυγόντα κέρδη στις κινηματογραφικές εταιρείες.



Δεν θα πρέπει να παραβλέπουμε, επίσης, ότι η τιμή πώλησης των DVDs διαφέρει από χώρα σε χώρα, γεγονός που σημαίνει πως η γνωστή λογική της παράλληλης εισαγωγής θα μπορούσε να αποφέρει μεγάλα κέρδη σε κάποιους επιτήδειους.

Στο κείμενο δεν θα εξετάσουμε κατά πόσο η εν λόγω τακτική παραβαίνει τα ανθρώπινα δικαιώματα. Από την άλλη πλευρά, δεν μπορούμε παρά να παρατηρήσουμε ότι τα Region Locks δημιουργούν προβλήματα στους κινηματογραφόφιλους, γιατί η κυκλοφορία πολλών τίτλων σε ζώνη 2, είτε καθυστερεί πολύ ("American Beauty") είτε δεν έρχεται ποτέ ("Pulp Fiction").

Στο χώρο της πληροφορικής, βέβαια, ισχύει ο γνωστός κανόνας "ό,τι κλειδώνει, ξεκλειδώνει". Ετσι, τα πρώτα κλειδώματα που αφορούσαν στους αποκωδικοποιητές MPEG2 ξεπεράστηκαν με απλά utilities, όπως το DVD Genie και το Zone Selector. Γι' αυτόν το λόγο, οι κινηματογραφικές εταιρείες υποχρέωσαν τους κατασκευαστές να ενσωματώσουν το κλείδωμα στο firmware της συσκευής. Ετσι, ο μοναδικός τρόπος ξεκλειδώματος του DVD drive είναι η αντικατάσταση του firmware με ένα καινούριο, το οποίο δεν θα περιλαμβάνει τους γνωστούς περιορισμούς. Αν και στο Διαδίκτυο υπάρχει λογισμικό αναβάθμισης για τα περισσότερα μοντέλα, η όλη διαδικασία είναι δυνατόν να μεταβάλει τις επιδόσεις της συσκευής (όχι πάντα προς το καλύτερο), ενώ η ανεπιτυχής εγκατάσταση του firmware μπορεί να οδηγήσει στην αχρήστευση του DVD-ROM drive.

Τονίζουμε, επίσης, ότι ο χρήστης θα πρέπει να επιβεβαιώνει ότι τα drives που αναφέρονται στη συνέχεια ως "ξεκλείδωτα" φέρουν όντως το πολυπόθητο χαρακτηριστικό πριν να τα αγοράσει. Κι αυτό διότι πολλές από τις συσκευές της εν λόγω κατηγορίας διέθεταν Region Lock όταν πρωτοκυκλοφόρησαν στην αγορά, κάτι που σημαίνει ότι το ενδεχόμενο να πέσετε πάνω σε μία συσκευή που ενσωματώνει το

παλιό firmware (κάτι που μπορεί να συνεπάγεται ύπαρξη κλειδώματος) δεν είναι απίθανο.

Προτού προχωρήσουμε στην παρουσίαση των DVD drives, διευκρινίζουμε, προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, ότι ενώ η ταχύτητα 1x κατά την ανάγνωση ενός CD αντιστοιχεί σε μεταφορά δεδομένων με ρυθμό 150KB/s, στην περίπτωση των DVDs η έκφραση 1x μεταφράζεται σε ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων ίση με 1.350KB/s.

"ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΑ" DVD-ROM DRIVES

PIONEER

Η Pioneer είναι η πρώτη εταιρεία που παρουσίασε DVD-ROM drives με ονομαστική ταχύτητα 16x. Τα προϊόντα της διακρίνονται για την υψηλή ποιότητα κατασκευής τους, αλλά και τις κορυφαίες επιδόσεις που παρέχουν στους ευτυχείς κατόχους τους. Χαρακτηριστικό γνώρισμα των περισσότερων μοντέλων της εταιρείας είναι ο μηχανισμός slot-in που χρησιμοποιούν για την υποδοχή των δίσκων, ο οποίος αντικαθιστά με εντυπωσιακό τρόπο το πατροπαράδοτο tray. Είναι βέβαιο ότι οι συσκευές της Pioneer θα ικανοποιήσουν ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Ωστόσο, στην ελληνική αγορά συναντάμε τέσσερα διαφορετικά μοντέλα με ίδια ονομαστική ταχύτητα (16x DVD-ROM, 40x CD- ROM) αλλά διαφορετικά χαρακτηριστικά, γεγονός που είναι δυνατόν να προκαλέσει σύγχυση στον υποψήφιο αγοραστή.

DVD 105SZ: Ο παλαιότερος εκπρόσωπος της Pioneer στην παρουσίαση εξακολουθεί να αποτελεί μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα πρόταση, παρ' όλο που βρίσκεται στην αγορά περισσότερο από έναν χρόνο. Ενσωματώνει 512KB buffer και αποτελεί τη γρηγορότερη συσκευή του παρόντος άρθρου στην ανάγνωση DVD. Ως CD-ROM τα καταφέρνει αρκετά καλά, είναι όμως σαφώς αργότερο, τόσο από το DVD 116 όσο και από το DV-5800A της NEC. Αδύνατο σημείο της συσκευής αποτελεί η ταχύτητα εξαγωγής μουσικού σήματος (audio extraction), που κινείται σε μάλλον μέτρια επίπεδα. Στοιχίζει 37.000 δρχ. και είναι μία πολύ καλή επιλογή.

DVD A05SZ: Παρουσιάζει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά με το ανωτέρω μοντέλο, εντούτοις στοιχίζει περίπου 15.000 δρχ. ακριβότερα, εξαιτίας του πλούσιου συνοδευτικού software που περιλαμβάνεται στη συσκευασία του. Πρόκειται για τα παιχνίδια X-Files και Baldur's Gate σε DVD έκδοση, καθώς και το software DVD player Elsa Movie 2000. Κατά συνέπεια, οι επιδόσεις του A05SZ ταυτίζονται με εκείνες του 105SZ, επομένως δεν έχει νόημα να προχωρήσουμε σε περαιτέρω ανάλυση της συσκευής.

DVD 116: Πρόκειται για το πιο εύκολα αναγνωρίσιμο μοντέλο της σειράς, μια και είναι το μόνο που δεν χρησιμοποιεί το μηχανισμό slot-in. Ο υποψήφιος αγοραστής, πάντως, δεν θα πρέπει να επηρεαστεί από την "παλιομοδίτικη" εξωτερική εμφάνιση του DVD 116, γιατί οι ομοιογενείς επιδόσεις του, σε συνδυασμό με την προσιτή τιμή στην οποία διατίθεται, το καθιστούν άριστη αγορά. Διαθέτει 256KB buffer, αλλά η ταχύτητα ανάγνωσης DVD που προσφέρει κινείται σε κορυφαία επίπεδα, ενώ παράλληλα αποδεικνύεται εξαιρετικά γρήγορο στην ανάγνωση CD, αφού στον τομέα αυτό υποσκελίζει όλα τα υπόλοιπα μοντέλα της εταιρείας. Ικανοποιητικές είναι οι επιδόσεις του, τέλος, στην εξαγωγή μουσικού σήματος. Στις 34.000 δρχ., το DVD 116 συνιστά μια ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά.

DVD 106: Ο εν λόγω οδηγός ενσωματώνει, όπως άλλωστε και το μοντέλο 116, μόνο 256KB buffer, εντούτοις επιτυγχάνει εξαιρετικές επιδόσεις, τόσο κατά την αναπαραγωγή DVD όσο και κατά την εξαγωγή μουσικού σήματος. Ωστόσο, ως CD Reader δεν τα καταφέρνει εξίσου καλά και, αν και η ταχύτητα που δίνει κρίνεται ικανοποιητική, υπολείπεται της αντίστοιχης του DVD 116. Επιπλέον, η τιμή του εντοπίζεται στις 38.000 δρχ., γεγονός που αναμένεται να στρέψει την προσοχή του καταναλωτή προς την κατεύθυνση του 116, που είναι φθηνότερο και καλύτερο.



PIONEER DVD 105SZ



PIONEER DVD 116

NEC

Το μεγάλο όπλο της NEC στην αγορά των DVD-ROM drives φέρει την κωδική ονομασία **DV-5800A** και προσφέρει άριστες επιδόσεις σε όλους τους τομείς. Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, η ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης DVD φτάνει τα 16x, ενώ η ταχύτητα ανάγνωσης CD είναι 48x. Η συσκευή διαθέτει buffer 512KB, όπως άλλωστε και τα περισσότερα μοντέλα της ίδιας κατηγορίας. Στην πράξη, το DV-5800A δεν καταφέρνει να κερδίσει τη μάχη του DVD Reading, στον τομέα του audio extraction, όμως, το μηχάνημα της NEC φαίνεται πως δεν έχει αντίπαλο, αφού η μέση ταχύτητα που επιτυγχάνει αγγίζει το 20x. Με την ποιότητα κατασκευής να βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα, το DV-5800A αποτελεί μία εξαιρετική πρόταση. Για να το αποκτήσετε, θα πρέπει να δαπανήσετε το ποσό των 43.000 δρχ.

ACER

Η πρόταση της ACER στο χώρο των DVD-ROM drives είναι το μοντέλο **DVP 1640A.** Ενσωματώνει 512KB buffer και, όπως προδίδει η ονομασία του, οι ονομαστικές ταχύτητες ανάγνωσης που προσφέρει είναι 16x ως DVD και 40x ως CD. Είναι σημαντικό να τονιστεί, στο σημείο αυτό, ότι η εν λόγω συσκευή κάνει χρήση του μηχανισμού της Pioneer, γεγονός που της εξασφαλίζει εξαιρετικές επιδόσεις. Συνολικά, το DVP 1640A είναι ένα από τα καλύτερα μοντέλα της αγοράς, αλλά η τιμή του, που εντοπίζεται στις 41.000 δρχ., είναι μάλλον υψηλή.

HITACHI

Αν και τα μοντέλα της Hitachi δεν προσφέρουν κορυφαίες επιδόσεις, οι χαμηλές τιμές στις οποίες διατίθενται αποτελούν δέλεαρ για τον καταναλωτή. Το **GD8000** εφαρμόζει κατά γράμμα τον ανωτέρω κανόνα, προσφέροντας ικανοποιητικές ταχύτητες σε όλους τους τομείς σε μία ιδιαίτερα συμφέρουσα τιμή. Συγκε-

κριμένα, ενσωματώνει buffer μεγέθους 256KB, ενώ οι ταχύτητες ανάγνωσης που δίδονται από τον κατασκευαστή είναι 16x για DVD και 40x για CD. Ενα ιδιαίτερα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό της συσκευής είναι η δυνατότητα ανάγνωσης δίσκων DVD-RAM, αλλά είναι σίγουρο ότι η εν λόγω ιδιότητα θα αποδειχτεί χρήσιμη σε ένα μικρό μόνο μέρος του καταναλωτικού κοινού. Το GD8000 κοστίζει 27.000 δρχ. και αποτελεί μία έντιμη πρόταση.



NEC DV-5800A

BTC

Οι επιδόσεις του DVD-ROM drive 12x40 της BTC είναι σαφώς υποδεέστερες αυτών των μοντέλων που παρουσιάστηκαν ανωτέρω. Αλλωστε, η ονομαστική ταχύτητά του είναι μόλις 12x, που σημαίνει ότι συμπεριλαμβάνεται τεχνολογικά στην προηγούμενη γενιά των drives αναπαραγωγής δίσκων DVD. Ωστόσο, η ιδιαίτερα χαμηλή τιμή στην οποία διατίθεται (μόλις 19.000 δρχ.) το καθιστά ιδανική λύση για το χρήστη που αναζητά ένα φθηνό μοντέλο με αξιοπρεπείς επιδόσεις. Βέβαια, το χαμηλό κόστος συνεπάγεται κάποιους συμβιβασμούς: Ετσι, το 12x40 επιτυγχάνει μέτριες επιδόσεις κατά τη διαδικασία του audio extraction. Από την άλλη πλευρά, η ταχύτητα ανάγνωσης CD κινείται, τηρουμένων των αναλογιών, σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα.

"ΞΕΚΛΕΙΔΩΤΑ" DVD-ROM DRIVES

ACTIMA

Το μοντέλο 8x32x της Actima φαντάζει ταπεινό σε σχέση με τα μεγαθήρια της Pioneer και της NEC, όμως το πλεονέκτημα που του δίνει η ιδιότητα Region - Free, σε συνδυασμό με το χαμηλό κόστος του, αναμένεται να αποζημιώσουν το χρήστη που θα θυσιάσει για χάρη του τις κορυφαίες επιδόσεις των πιο σύγχρονων μοντέλων. Είναι αξιοσημείωτο, πάντως, ότι ενώ η ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης DVD είναι μόνο 8x, η εν λόγω συσκευή αποδεικνύεται στην πράξη ταχύτερη από πολλά 12x drives. Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η ταχύτητα εξαγωγής μουσικού σήματος, που πλησιάζει την αντίστοιχη του κατά πολύ ακριβότερου Pioneer 105. Ο οδηγός κοστίζει 20.000 δρχ., δεν είναι όμως εύκολο να βρεθεί στην αγορά, γιατί πρόκειται για παλιό, σχετικά, μοντέλο.

ASUS

Η Asus είναι μία εταιρεία που φημίζεται για την υψηλή ποιότητα κατασκευής, αλλά και τις κορυφαίες επιδόσεις των προϊόντων της. Το μοντέλο DVD-E612, ωστόσο, όχι μόνο δεν κατορθώνει να εντυπωσιάσει από πλευράς επιδόσεων, αλλά διατίθεται και σε τιμή που, σύμφωνα με τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά, μπορεί να χαρακτηριστεί υπερβολική. Συγκεκριμένα, ο οδηγός προσφέρει ονομαστικές ταχύτητες ανάγνωσης 12x ως DVD και 40x ως CD, ενώ ενσωματώνει buffer 512KB. Το αδύνατο σημείο της συσκευής είναι αδιαμφισβήτητα η ταχύτητα εξαγωγής μουσικού σήματος, η οποία, μάλιστα, είναι κατά πολύ μικρότερη της αντίστοιχης του Actima! Είναι βέβαιο ότι στην τιμή των 34.000 δρχ. (στην οποία διατίθεται η συσκευή), ο χρήστης μπορεί να βρει σαφώς πιο αξιόλογα μοντέλα.



ASUS DVD-E612

RELISYS

Το 12x DVD της Relisys είναι ένας ισορροπημένος οδηγός ο οποίος, αν και δεν έχει να επιδείξει εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, προσφέρει ικανοποιητικές επιδόσεις. Ετσι, αν και είναι πρακτικά αργότερο από το μοντέλο της Asus στην ανάγνωση DVDs, αποδεικνύεται ασύγκριτα γρηγορότερο στη διαδικασία του audio extraction, ενώ κοστίζει και λίγο φθηνότερα (31.000 δρχ.). Πρώτη επιλογή στην κατηγορία των "ξεκλείδωτων" DVD-ROM drives παραμένει, βέβαια, το μοντέλο της Actima.

SOFTWARE DVD PLAYERS

Η πτώση των τιμών των επεξεργαστών οδηγεί τους hardware αποκωδικοποιητές αργά αλλά σταθερά στην "ανεργία". Η αγορά ενός τέτοιου υποσυστήματος θεωρείται πλέον μάλλον ασύμφορη: Για παράδειγμα, ο αποκωδικοποιητής DXR3 της Creative, ο οποίος δεν είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί (η REALmagic Hollywood Plus της Sigma Designs πρέπει να προτιμάται σε κάθε περίπτωση), κοστίζει 32.000 δρχ., τη στιγμή που με περίπου 50.000 δρχ. ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί τον Celeron 700, ένα οικονομικό mainboard και έναν Software DVD Player.

Cinemaster: Πρόκειται για τον αποκωδικοποιητή που απαιτεί την ελάχιστη υπολογιστική ισχύ. Είναι χαρακτηριστικό ότι επιτρέπει την απρόσκοπτη αναπαραγωγή της ταινίας ακόμα και σε έναν απλό Celeron 333 (λιγότερο ικανοποιητικά είναι τα αποτελέσματα στον Celeron 300, αλλά και πάλι η ταινία "βλέπεται"). Φυσικά, οι προσφερόμενες επιλογές είναι περιορισμένες, ενώ, τόσο η ποιότητα απεικόνισης όσο και η ηχητική απόδοση, κινούνται σε μέτρια επίπεδα. Το πρόγραμμα της Ravisent Technologies αποτελεί μονόδρομο για τους κατόχους παλαιότερων επεξεργαστών, οι οποίοι δεν θεωρούν σκόπιμη την επένδυση σε μία κάρτα hardware αποκωδικοποίησης.

PowerDVD 3.0: Το πρόγραμμα της Cyberlink συνιστά μία εξαιρετικά εύχρηστη και ποιοτική εφαρμογή, η οποία, με τη χρησιμοποίηση της τεχνικής Motion Compensation, υπόσχεται την επίτευξη εξαιρετικού οπτικοακουστικού αποτελέσματος. Ωστόσο, οι ελάχιστες απαιτήσεις ανεβαίνουν στα επίπεδα του P-II 350, ενώ εξυπακούεται πως, για να μπορέσετε να απολαύσετε τις βελτιωμένες επιδόσεις του MC, πρέπει η εν λόγω τεχνική να υποστηρίζεται από την κάρτα γραφικών σας. Το interface του Power DVD είναι μακράν το πιο εύχρηστο που συναντάμε στα προγράμματα της κατηγορίας, ενώ η δυνατότητα OSD (On-Screen Display) που προσφέρει, επιτρέπει στο χρήστη την άνετη βελτιστοποίηση των ρυθμίσεων που αφορούν στην αναπαραγωγή της ταινίας (Pan & Scan, θέση υποτίτλων, επιλογή κατάλληλης ανάλυσης).

WinDVD 3.0: Το WinDVD είναι ο απαιτητικότερος software decoder που κυκλοφορεί, όμως το τελικό αποτέλεσμα αποζημιώνει το χρήστη. Το πρόγραμμα της InterVideo δεν αρκείται στη χρησιμοποίηση του Motion Compensation, αλλά παρέχει υποστήριξη και για την τεχνολογία iDCT που χρησιμοποιούν οι

κάρτες της ATI. Παρ' όλο που το WinDVD παρέχει αυτή τη στιγμή την καλύτερη δυνατή απεικόνιση (με βραχεία κεφαλή, πάντως), δεν διαθέτει τις ευκολίες του PowerDVD, οπότε η τελική επιλογή θα πρέπει να αποτελεί συνάρτηση των αναγκών σας.

DVD ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ

Ο περιορισμένος χώρος στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο υπολογιστής, καθώς και το μικρό μέγεθος της οθόνης, μειώνουν σημαντικά την απόλαυση της παρακολούθησης της αγαπημένης μας ταινίας. Αν υπήρχε κάποιος τρόπος να συνδέσουμε τον υπολογιστή με την τηλεόραση, η κατάσταση θα βελτιωνόταν αισθητά.

Στην περίπτωση που διαθέτετε κάποιον hardware αποκωδικοποιητή, η διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε είναι πολύ απλή: Η εν λόγω συσκευή έχει τη δυνατότητα εξαγωγής τηλεοπτικού σήματος τόσο σε μορφή Composite (η υποδοχή του θυμίζει έντονα την αντίστοιχη του πληκτρολογίου) όσο και σε S-Video. Αρκεί, λοιπόν, με τη βοήθεια του κατάλληλου καλωδίου να συνδέσετε τη μία από τις δύο προαναφερόμενες υποδοχές με την αντίστοιχη της τηλεόρασής σας. Αν, τώρα, η τηλεόραση διαθέτει μόνο υποδοχή SCART, δεν θα πρέπει να ανησυχείτε, αφού υπάρχουν εξαρτήματα που αναλαμβάνουν την απαραίτητη μετατροπή. Στοιχίζουν περίπου 1.500 δρχ. και διατίθενται στα περισσότερα καταστήματα ηλεκτρονικών ειδών.

Από την άλλη πλευρά, αν διαθέτετε software αποκωδικοποιητή και κάρτα γραφικών με TV-Out, θα πρέπει αφ' ενός να πραγματοποιήσετε τα βήματα που περιγράφηκαν ανωτέρω και αφ' ετέρου να ενεργοποιήσετε την επιλογή "προβολή στην τηλεόραση" από τον driver της κάρτας γραφικών σας. Μετά την τελευταία κίνηση, υπάρχουν δύο περιπτώσεις:

i. Η εικόνα προσαρμόζεται τέλεια στην οθόνη. Μπορείτε να προχωρήσετε ακάθεκτοι στην παρακολούθηση της ταινίας. Στην κατάσταση αυτή θα οδηγήσουν οι κάρτες γραφικών της Matrox, μια και το σύστημα που χρησιμοποιούν για την εξαγωγή τηλεοπτικού σήματος είναι εξαιρετικής ποιότητας, ενώ οι ώριμοι drivers δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα βελτιστοποίησης του τελικού αποτελέσματος. Εξίσου καλή είναι η απόδοση των καρτών της ATI.

ii. Η εικόνα είναι μικρότερη από την οθόνη της τηλεόρασης, ενώ τα δημιουργούμενα κενά καλύπτονται από αντιαισθητικές μαύρες λωρίδες. Οι κάρτες που βασίζονται σε ολοκληρωμένα της nVIDIA ευθύνονται κατά κύριο λόγο για το προαναφερθέν αποτέλεσμα, μια και οι χρησιμοποιούμενοι drivers κρίνονται ανεπαρκείς. Ευτυχώς, στο Διαδίκτυο κυκλοφορούν μικρά utilities που σώζουν την κατάσταση. Το επόμενο βήμα του χρήστη είναι να εντοπίσει το είδος του chipset της κάρτας γραφικών που αναλαμβάνει την παραγωγή του τηλεοπτικού σήματος. Αυτό φαίνεται στην κάρτα με τις ιδιότητες της κάρτας γραφικών, δίπλα από την ένδειξη TV Encoder Type. Οι κάρτες της Asus και της Chronos χρησιμοποιούν το Chrontel, ενώ σχεδόν όλες οι υπόλοιπες ενσωματώνουν το κλασικό Bt848. Στην πρώτη περίπτωση, η εφαρμογή που θα πρέπει να κατεβάσετε είναι το TV Control Center (TVCC), ενώ στη δεύτερη θα πρέπει να δουλέψετε με το TV Tool. Και τα δύο προγράμματα είναι freeware και υπάρχουν στο εξαιρετικό site DVD Digest (http://www.dvd-digest.net).



HITACHI GD8000



ACER DVP 1640A

Τέλος, στην περίπτωση που η κάρτα γραφικών σας δεν διαθέτει TV-Out, μπορείτε είτε να προμηθευτείτε τον ειδικό μετατροπέα της Encoder4 της Lifeview, παρουσίαση του οποίου θα βρείτε στο τεύχος 140, είτε να προχωρήσετε στην αγορά κάποιας φθηνής PCI κάρτας γραφικών με TV-Out.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Κατασκευαστής	Μοντέλο	Ανάγνωση DVD / CD-ROM	Buffer Size (KB)	Region Lock	Τιμή (δρχ. + ΦΠΑ)
PIONEER	DVD 105SZ	16x/40x	512	NAI	37.000
PIONEER	DVD A05SZ	16x/40x	512	NAI	54.000
PIONEER	DVD 116	16x/40x	256	NAI	34.000
PIONEER	DVD 106S	16x/40x	256	NAI	38.000
NEC	DV-5800A	16x/48x	512	NAI	43.000
ACER	DVP 1640A	16x/40x	512	NAI	41.000
HITACHI	GD8000	16x/40x	256	NAI	27.000
BTC	BDV 212B	12x/40x	512	NAI	19.000
ACTIMA	ADO8S	8x/32x	512	OXI	20.000
ASUS	DVD E612	12x/40x	512	OXI	34.000
RELISYS	12X DVD	12x/40x	512	OXI	31.000

Οι τιμές που αναφέρονται αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

Δύο σημαντικές επιστολές, φίλοι μου, θα μας απασχολήσουν αυτόν το μήνα. Η πρώτη ανήκει στον Δημήτρη Μουρατίδη και μιλά για την εξέλιξη του Internet καθώς και για άλλα ενδιαφέροντα θέματα, ενώ η δεύτερη στον Γιάννη Τσαγκαρόπουλο και αναφέρεται σε ένα ιδιότυπο νέο κλείδωμα των audio CDs από τις δισκογραφικές εταιρείες.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΑΠΟ ΤΟ INTERNET... ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ!

Ξεκινάμε με τα γραφόμενα του Δημήτρη, που ανησυχεί για την εμπορευματοποίηση του Internet αλλά και για το μέλλον της γλώσσας μας, η οποία, σύμφωνα με τον ίδιο, δεινοπαθεί από τους πολλούς ξένους όρους που χρησιμοποιούνται στην πληροφορική.

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Πριν απ' όλα, απαραιτήτως συγχαρητήρια για τη συνεχή προσπάθειά σας να αναβαθμίσετε το περιοδικό. Ξέρω πόσο σημαντικό είναι να βλέπεις ότι εκτιμούν τη δουλειά σου και εγώ σέβομαι την προσπάθεια και τις επιδιώξεις σας. Η καλή δουλειά φαίνεται.

Το γράμμα που ακολουθεί είναι μεγάλο και δεν με απασχολεί ιδιαίτερα η δημοσίευσή του - άλλωστε δεν είναι αυτός ο στόχος μου -, αλλά ευελπιστώ ότι θα δώσετε την κατάλληλη προσοχή και θα απαντήσετε με τη σειρά σας. Οχι ότι δεν θα χαιρόμουν αν δημοσιευόταν αλλά είναι μάλλον υπερμέγεθες...

Τώρα, όσον αφορά στο Internet διεθνώς, πιστεύω ότι έχει πάψει να αποτελεί αυτό για το οποίο προοριζόταν όταν προωθήθηκε από τα πανεπιστήμια στο ευρύ κοινό. ***Δεν είναι πλέον η μεγαλύτερη βιβλιοθήκη του κόσμου, αλλά ένα μέσο που έχει εμπορευματοποιηθεί όσο δεν πάει άλλο από εταιρείες και μέσα.*** *Σε οποιονδήποτε δικτυακό τόπο πλέον βλέπεις διάσπαρτες διαφημίσεις, σελίδες κακοφτιαγμένες, από τις οποίες είναι αδύνατο να βγάλεις αυτό που θέλεις, άπειρα sites με πορνογραφικό περιεχόμενο, σκουπίδια και περισσότερα σκουπίδια... Υπάρχουν λίγα sites με τα οποία αξίζει να ασχοληθείς, χωρίς να χάσεις άσκοπα το χρόνο σου. Η απεριόριστη ελευθερία που προσέφερε το μέσο αυτό στον κόσμο χωρίς 'περιορισμούς' (σε εισαγωγικά γιατί έχω δει σελίδες να κλείνουν επειδή δεν άρεσαν σε 'κάποιους') ήταν και η καταστροφή του ως μέσου διεπικοινωνίας, παρ' όλο που ένωσε πολλά διαφορετικά άτομα και όρισε καινούρια σταθμά στην τεχνολογία. Η κοινωνία μας απλώς δεν ήταν έτοιμη να δεχτεί κάτι ανάλογο και το μετέτρεψε σε σκουπιδότοπο από τη μια στιγμή στην άλλη.*

Από την άλλη πλευρά, το αμιγώς ελληνικό Internet είναι πιο κοντά στο πνεύμα του αρχικού - λόγω περιορισμένης διείσδυσης ίσως - και το χρησιμοποιώ και εγώ ο ίδιος περισσότερο, ως μέσο ενημέρωσης ή όταν ψάχνω πληροφορίες, αφού το επίπεδό του μοιάζει πιο σοβαρό και σταθερό από το διεθνές που έχει κατακλυσθεί από κάθε είδους σαχλαμάρα!

Αν, πάλι, υπάρχει ελπίδα για ένα πιο στέρεο και σοβαρό Internet που θα αποτελεί πηγή γνώσης και πλούτου και όχι σκουπιδιών και αμπελοφιλοσοφιών, αυτή είναι το Internet 2 ή Abilene όπως ονομάζεται -αν δεν κάνω λάθος- το backbone (ραχοκοκκαλιά) του. Εκεί βρίσκεται συγκεντρωμένος ένας σεβαστός πλούτος γνώσεων και μπορεί να θεωρηθεί ως μια μεγάλη, συνεχώς διογκούμενη, βιβλιοθήκη. Μικρό σε μέγεθος προς το παρόν, αποτελεί δίκτυο πανεπιστημίων και κέντρων ερευνών. Ποιο το μέλλον του; Ισως αποτελέσει αυτό για το οποίο προοριζόταν το Internet.

Αλλο ένα ζήτημα είναι αυτό της γλώσσας. Δεν λέω να μεταφράζουμε με όρους δυσνόητους και αστείους ξενικές λέξεις, αλλά δεν υπάρχει καμία δικαιολογία όταν έχουμε έναν όρο στη γλώσσα μας σωστό και ακριβή και λεκτικά-ηχητικά ορθό, να χρησιμοποιούμε την ξενική. Δύσκολο είναι να πούμε 'παιχνίδι' αντί 'games'; Ή 'πληκτρολόγιο' αντί 'keyboard'; Αλλωστε, τουλάχιστον η πρώτη λέξη υπήρχε και πριν από την έλευση των Η/Υ και δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι μέρος της ορολογίας.

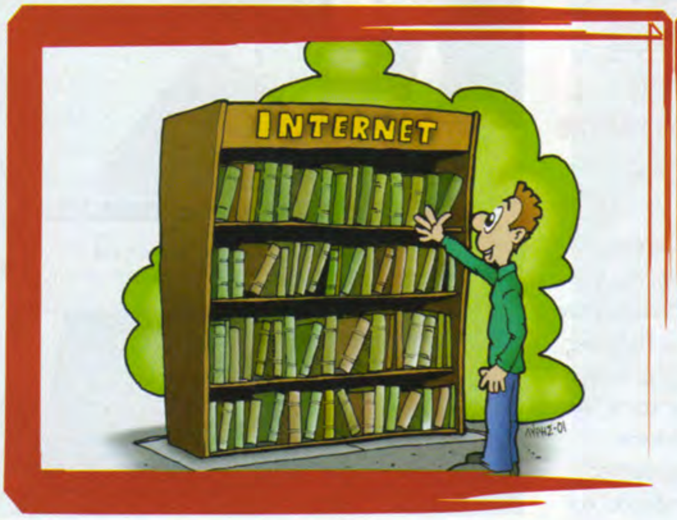
Επίσης, δεν έχει γίνει καμιά σοβαρή προσπάθεια για μετάφραση δύσκολων ή δυσνόητων όρων από επίσημους φορείς με επιτυχία. Το να λέμε ότι καλύτερα να χρησιμοποιούμε τους αγγλικούς όρους, το βλέπω ως δικαιολογία του ότι δεν βάζουμε το μυαλουδάκι μας να δουλέψει καθόλου και τρώμε, τελικά, ό,τι μας σερβίρουν αμάσητο.

Εσείς, ως περιοδικό, μπορείτε να κάνετε μια τέτοια προσπάθεια εξελληνισμού όρων. Στο κάτω κάτω της γραφής, είμαστε η μόνη χώρα που χρησιμοποιεί μείγμα λέξεων αυτούσιο - κάτι που συμβαίνει τα τελευταία χρόνια -, γιατί ναι μεν οι Αγγλοι, για παράδειγμα, χρησιμοποιούν ελληνικές λέξεις ή και γαλλικές, λατινικές, αλλά δεν λένε 'ωκεανός', λένε 'Ocean' σε αντίθεση με εμάς που λέμε, π.χ., 'processor' σε καθαρά αμετάφραστα αγγλικά.

Εχω βαρεθεί να ακούω ξένες λέξεις ή φράσεις από διάφορους για να φαίνονται πιο in και όταν τους ρωτήσεις τι σημαίνουν αυτές οι λέξεις, παίρνεις απάντηση του τύπου: 'χμμμ... εεεε.... δεν μπορώ να το εκφράσω στα ελληνικά, αν και ξέρω περίπου τι σημαίνει...' Τουλάχιστον, ας χρησιμοποιούν τις λέξεις αλλά να ξέρουν τι λένε και τι σημαίνουν. Εχετε ακούσει ποτέ κάποιον να προσπαθεί να πει το ακρωνύμιο FAQ (Frequently Asked Questions) λεκτικά;

Δεν είναι θέμα εθνικισμού, είναι σημαντικό όμως να ξέρουμε πώς μεταφράζεται μια ξενική λέξη στα ελληνικά, να μιλάμε με δικές μας εκφράσεις και λέξεις. *Δεν αρκεί ο πλούτος της γλώσσας μας, πρέπει και να χρησιμοποιείται, αλλιώς πάει χαμένος. Εχουμε ήδη περιορισμένο λεξιλόγιο στην καθημερινή ομιλία, ιδίως τα τελευταία χρόνια, ας μη το περιορίσουμε κι άλλο.*

Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ σε κάποια προηγούμενα τεύχη και στην επιστολή κυρίως του Μανώλη Καλπενίδη, ο οποίος καθώς φαίνεται μπερδεύει στοιχειώδη πράγματα. Πρώτο και κύριο λέει ότι '...τα δημιουργήματα ανήκουν στην ανθρωπότητα...'. Στο τεύχος 134 μάλιστα ο Spartakus συμφωνεί με την άποψη πως τα φωτεινά μυαλά - και αναφέρει και τον Γαλιλαίο - έδωσαν τον εαυτό τους χωρίς να νοιάζονται για προσωπικό κέρδος. Ωραία όλ' αυτά, βρε παιδιά, αλλά τι σχέση έχουν με τα Software Houses; Μήπως μπερδεύετε την ανακάλυψη με την εφεύρεση; Γιατί το ότι η Γη γυρίζει, ας πούμε, εί-





ναι ανακάλυψη - η Γη γύριζε και πριν, απλώς κάποιος το κατάλαβε και το κατέγραψε -, ενώ το αυτοκίνητο και η μηχανή εσωτερικής καύσης είναι εφεύρεση, δεν υπήρχαν, τα έφτιαξε ο άνθρωπος. ***Ετσι, για κάτι το οποίο δεν σου ανήκει δεν μπορείς να ζητήσεις χρήματα για να το μάθουν και οι άλλοι*** - *η Γη δεν ανήκε στο Γαλιλαίο -, ενώ για ένα δημιούργημά σου, έναν πίνακα, ένα τραγούδι, ένα σπίτι ή ένα παιχνίδι που κάποιοι μόχθησαν για να φτιαχτεί, πρέπει και επιβάλλεται να πληρωθείς.*

Αλλωστε, και ένα σπίτι και τα έπιπλά του θεωρούνται δημιουργήματα και ακόμα και τέχνη αν γίνουν από εξειδικευμένα άτομα με εμπειρία. Κάθε δουλειά μπορεί να αναχθεί σε μορφή τέχνης. Γιατί δεν θεωρούμε δεδομένο, λοιπόν, κι αυτό και δεν μοιραζόμαστε τα έπιπλά μας με

Το Internet δεν έχει χάσει τον ενημερωτικό - εκπαιδευτικό χαρακτήρα του. Μπορεί να είναι δύσκολη η ανεύρεση sites υψηλού επιπέδου μέσα στο συρφετό της φθήνιας και της εμπορικότητας, ωστόσο αυτά υπάρχουν.

τους άλλους; Θα μου πεις εκεί πέφτει χρήμα και δεν μπορείς να πάρεις... πειρατικό κρεβάτι!!!

Πέρα απ' αυτά, τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού που με κράτησε σταθερό αναγνώστη του όλα αυτά τα χρόνια, χάρη στο υψηλό επίπεδό του.

Με πολλή εκτίμηση,
Δημήτρης Μουρατίδης,
Θεσσαλονίκη"

Από την πλευρά μας, θα σχολιάσουμε πως το Internet δεν έχει χάσει τον ενημερωτικό - εκπαιδευτικό χαρακτήρα του. Μπορεί να είναι δύσκολη η ανεύρεση sites υψηλού επιπέδου μέσα στο συρφετό της φθήνιας και της εμπορικότητας, ωστόσο αυτά υπάρχουν. Είναι εκεί και μας περιμένουν να τα επισκεφθούμε και να τα χρησιμοποιήσουμε για να εμπλουτίσουμε τις γνώσεις μας, για να βρούμε αυτό που αναζητάμε. **Το όμορφο βρίσκεται δύσκολα, αυτό όμως το κάνει ακόμα πιο όμορφο, δεν συμφωνείς;**

Για τα θέματα της γλώσσας και των ανακαλύψεων/εφευρέσεων έχουμε ήδη σχολιάσει σε προηγούμενα τεύχη, οπότε δεν σκοπεύουμε να επεκταθούμε εκ νέου.

Ας περάσουμε, τώρα, στη δεύτερη επιστολή γι' αυτό το τεύχος:

"Αγαπητό 'PC Master',

Αφορμή για αυτήν την επιστολή είναι η πειρατεία. Οχι, δεν θα αναφερθώ στο ήδη κορεσμένο θέμα κατά της παράνομης αντιγραφής προγραμμάτων, αλλά στη μουσική βιομηχανία και κυρίως στις προσπάθειες που κάνει για την αποτελεσματική (κατά τη γνώμη της) πάταξή της.

Θα ήθελα να αναφέρω ότι η μουσική συλλογή μου αποτελείται μόνο από αυθεντικά CDs και καθότι φοιτητής χρησιμοποιώ τον υπολογιστή για να ακούω μουσική. (Δεν χρειάζεται να κατεβάσω MP3 καθώς αγοράζω τη μουσική που θέλω να ακούσω). Πριν από λίγες μέρες αγόρασα το τελευταίο CD δημοφιλούς Ελληνίδας τραγουδίστριας (Νατάσα Θεοδωρίδου- 'Υπ' Ευθύνη μου'). Αλλά όταν το τοποθέτησα, το DVD-ROM καθώς και το CD-R δεν το αναγνώριζαν. Επειτα από επίμονες προσπάθειες, μάλιστα, ο υπολογιστής κολλούσε. Δοκίμασα να παίξω και άλλα CDs, τα οποία λειτουργούσαν κανονικά.

Κατόπιν συνεννοήσεως με το κατάστημα πώλησης, έδωσα το CD να το δοκιμάσουν στο δικό τους CD player, και ως εκ θαύματος, ο δίσκος έπαιζε κανονικά! *Ο πωλητής, βέβαια, μου εξήγησε ότι ο συγκεκριμένος τίτλος (καθώς και ο τελευταίος διπλός δίσκος του Αντώνη Ρέμου αυτή τη στιγμή) είναι έτσι κατασκευασμένος, ώστε να μην παίζει σε υπολογιστή για να μην αντιγράφονται παράνομα.*

α) Φαντάζομαι ότι υπάρχουν και άλλοι όπως εγώ, φοιτητές και μη, που ακούνε τη μουσική τους μόνο από Η/Υ και δεν έχουν τη διάθεση ή τα χρήματα να αγοράσουν CD player. Για να μην αναγκαστώ να στραφώ στα πειρατικά CDs υπάρχει τρόπος για να παρακαμφθεί αυτό το "κλείδωμα";

β) Πώς μπορεί η κατασκευάστρια εταιρεία να είναι τόσο σίγουρη ότι έτσι θα πατάξει την πειρατεία, από τη στιγμή που οι δρόμοι έχουν γεμίσει στην κυριολεξία με 'πειρατές' που προσφέρουν ακόμα και τους τίτλους που αναφέρθηκαν σε εξευτελιστικές τιμές. Θέλω να πω ότι εφόσον βρέθηκε τρόπος αντιγραφής τους, ο μόνος αδικημένος στην όλη ιστορία είναι ο καταναλωτής.

Υ.Γ. 1: Συγγνώμη για την έκταση του γράμματος - τιμωρίες δεκτές τις εργάσιμες μέρες και νύχτες (παρακαλώ μετά την εξεταστική).

Υ.Γ. 2: Παρακαλώ να μου απαντήσετε μέσω δημοσίευσης ή e-mail γιατί το πρόβλημα καίει.

Φιλικά,
Τσαγκαρόπουλος Γιάννης"

Τι να πούμε, τι; Αν με αυτό τον τρόπο οι δισκογραφικές εταιρείες έλυσαν το πρόβλημα της πειρατείας, με γεια τους, με χαρά τους. Αν πάλι το πρόβλημα συνεχίζεται, έχω έτοιμη την επόμενη έξυπνη λύση: Μαζί με κάθε CD θα προσφέρεται και ένα player, το οποίο θα είναι το μόνο που θα μπορεί να παίξει το συγκεκριμένο CD! Ετσι, οι δισκογραφικές θα προστατευθούν και εμείς θα κάνουμε μια μοναδική συλλογή από CD players... Τι λέτε;

PC

USA UNDER ATTACK

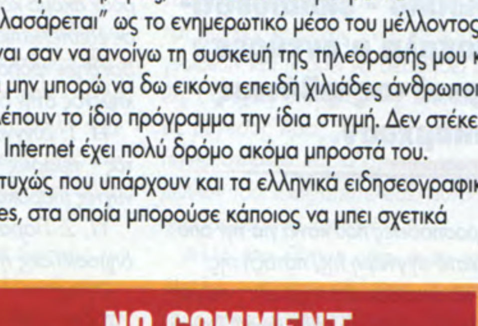
Τελικά, ο "βασιλιάς" αποδείχτηκε "γυμνός". Η μία και μοναδική υπερδύναμη δέχθηκε ένα σοβαρό πλήγμα στην "καρδιά" της ύπαρξής της...

Δεν χωράει συζήτηση ότι η πρόσφατη τρομοκρατική επίθεση στη Νέα Υόρκη και την Ουάσινγκτον είναι η μεγαλύτερη και η τραγικότερη απ' όσες επιθέσεις έχουν χαρακτηριστεί με τον όρο αυτό. Οι Ηνωμένες Πολιτείες πενθούν και μαζί τους ολόκληρος ο κόσμος - ή, έστω, η συντριπτική πλειονότητά του. Ας μην ξεχνάμε και τις ακραίες μεν, αλλά δικαιολογημένες κατά κάποιον άρρωστο τρόπο εικόνες πανηγυρισμών σε ορισμένες χώρες στις οποίες οι ΗΠΑ δεν είχαν συμπεριφερθεί και με τον καλύτερο τρόπο. Οπως και να δει κανείς το θέμα, το αποτέλεσμα είναι τραγικό. Η ανθρώπινη ζωή είναι ιερή -σε οποιαδήποτε χώρα του πλανήτη- και η βίαιη απώλειά της δεν μπορεί να δικαιολογηθεί από κανέναν και για κανέναν λόγο.

Στις 11 Σεπτεμβρίου, κατά τις 4:00 το μεσημέρι, ήμουν μπροστά στον υπολογιστή, συνδεδεμένος στο Internet, και σερφάριζα ανέμελος σε διάφορα sites της αρεσκείας μου. Με το που άκουσα για την επίθεση, η πρώτη μου κίνηση ήταν να προσπαθήσω να συνδεθώ με τα γνωστότερα αμερικανικά ειδησεογραφικά sites, προσπαθώντας να μάθω κάτι περισσότερο για την τραγωδία που διαδραματιζόταν στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Μάταια, όμως. Η σύνδεση με τα CNN, ABC News και NBC αποδείχθηκε αδύνατη. Από τη μια πλευρά είναι λογικό, καθώς όλος ο κόσμος πιθανότατα είχε την ίδια ιδέα και οι servers των πρακτορείων αυτών δεν μπορούσαν να διαχειριστούν τέτοιον όγκο αιτήσεων. Από την άλλη, όμως, το Internet δεν μπορεί να "πλασάρεται" ως το ενημερωτικό μέσο του μέλλοντος... Είναι σαν να ανοίγω τη συσκευή της τηλεόρασής μου και να μην μπορώ να δω εικόνα επειδή χιλιάδες άνθρωποι βλέπουν το ίδιο πρόγραμμα την ίδια στιγμή. Δεν στέκει. Το Internet έχει πολύ δρόμο ακόμα μπροστά του. Ευτυχώς που υπάρχουν και τα ελληνικά ειδησεογραφικά sites, στα οποία μπορούσε κάποιος να μπει σχετικά

> **"Οι διπλωμάτες είναι τόσο σημαντικοί για την έναρξη ενός πολέμου όσο είναι οι στρατιώτες για να τον αποτελειώσουν. Απομάκρυνε τους διπλωμάτες από έναν πόλεμο και όλα τα πράγματα θα ησυχάσουν σε μία εβδομάδα.**
> **Will Rogers**

NO COMMENT





Η πρώτη φωτογραφία που μου ήρθε μέσω e-mail δεν ήταν και πολύ επιτυχημένη, ούτε συμβάδιζε με το κλίμα των ημερών. Την παραθέτω εδώ για "ιστορικούς λόγους".

εύκολα. Η ενημέρωσή τους δεν ήταν καθόλου κακή, δεν ήταν όμως και αυτή που θα περίμενε κάποιος για την κάλυψη ενός τόσο σημαντικού γεγονότος. Ετσι, τη λύση στην ενημέρωση έδωσε πάλι η τηλεόραση.

Από την πρώτη στιγμή, υπήρξαν αρκετοί άνθρωποι, ανάμεσα στους οποίους και ορισμένοι επώνυμοι, οι οποίοι παραλλήλισαν την επίθεση αυτή με τις επιθέσεις που εξαπολύουν κατά καιρούς οι ΗΠΑ σε αδύναμα, κατά κανόνα, κράτη, επιθέσεις που σχεδόν πάντα προκαλούν απώλειες άμαχου πληθυσμού. Μπορεί να είναι κι έτσι. Ομως, το "οφθαλμός αντί οφθαλμού" δεν είναι λύση. Ολοι λίγο-πολύ ξέρουμε ή διαισθανόμαστε ότι οι ΗΠΑ δεν πρόκειται να αφήσουν αναπάντητη την επίθεση αυτή. Καταρχήν, διότι θα πρέπει να σώσουν το γόητρό τους, το οποίο δέχθηκε ένα σημαντικότατο πλήγμα από τη θρασύτατη αυτή επίθεση στην "καρδιά" της Αμερικής. Και η "απάντηση" αυτή, που σχεδιάζουν με ζήλο τις τελευταίες ημέρες, θα φέρει πολλά περισσότερα προβλήματα σε όλο τον κόσμο. Μακάρι να βγω ψεύτης, χίλιες φορές μακάρι.

Και μέσα σ' αυτό το κλίμα θλίψης και πένθους, από την επόμενη κιόλας ημέρα άρχισαν να μου έρχονται ανεκδοτάκια και αστείες φωτογραφιούλες από όπου μπορείτε να φανταστείτε. Πού το βρίσκουν το κέφι, δεν μπορώ να καταλάβω. Προσωπικά είχα υποβληθεί τόσο πολύ από τις εικόνες φρίκης που έδειχναν κατ' εξακολούθηση τα κανάλια, που δεν μπορούσα να βρω το κέφι ούτε για ένα ποτάκι το βράδυ. Παραθέτω τρία από τα ανεκδοτάκια αυτά, από τα οποία το πρώτο μού ήρθε την ίδια ημέρα της επίθεσης, ενώ το τελευταίο μόλις πρόσφατα:

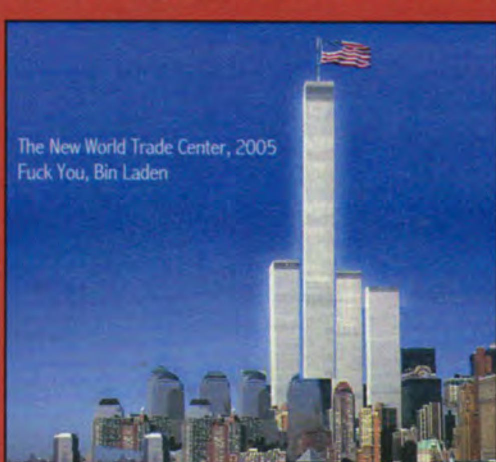
- Αγγελία σε εφημερίδα της Μέσης Ανατολής: Ζητούνται έμπειροι πιλότοι για τρίωρη απασχόληση (!)
- Δώστε τέλος πια στην ταλαιπωρία στα αεροδρόμια. Η American Airlines σας πάει κατευθείαν στο γραφείο σας. Για κρατήσεις θέσεων τηλεφωνήστε στο... Osama Bin Laden

- Γιατί οι Ταλιμπάν δεν μπορούν να παίξουν σκάκι με τους Αμερικανούς;
Διότι οι Αμερικανοί δεν έχουν πύργους...
- Τι έγιναν οι εταιρείες στο WTC πάνω από τον 20ο όροφο;
Συγχωνεύτηκαν.
- Γιατί κάτι τέτοιο δεν συνέβη στην Ελλάδα;
Διότι η Ολυμπιακή έχει πάντα καθυστέρηση και οι Ελληνες δεν είναι ποτέ στην ώρα τους στο γραφείο.
- Οι επιστήμονες των Ταλιμπάν ύστερα από αποτυχημένες προσπάθειες να τετραγωνίσουν τον κύκλο, αποφάσισαν να τετραγωνίσουν το πεντάγωνο.
- Ελα Αλέκοοο! Πόσες γωνίες είπες ότι έχει το Πεντάγωνο; Πόσες;
- Ανακοίνωση: Παρακαλούνται οι επιβάτες να δηλώνουν τον όροφο που επιθυμούν στο check-in διότι κατά τη διάρκεια της πτήσης οι συνομιλίες θα διεξάγονται στα αραβικά.
- Το πιο πρόσφατο:
Μήνυμα σε φίλο (υποτίθεται): Αναρωτιέμαι αν θα μπορούσα να έρθω να μείνω στο σπίτι σου για μερικές ημέρες. Ολοι είναι τόσο θυμωμένοι μαζί μου. Χρειάζομαι πραγματικά έναν φίλο.
Υπογραφή: Osama Bin Laden

Μέχρι και ο Νοστράδαμος έγινε της μόδας. Ανάμεσα στα άλλα, στο Internet κυκλοφόρησε και ένα υποτιθέμενο απόσπασμα από τα γραπτά του που προφήτευε την πτώση των δίδυμων πύργων και την έναρξη του Γ' Παγκοσμίου Πολέμου. Τελικά, το κείμενο αυτό αποδείχθηκε ότι δεν ανήκει στον Νοστράδαμο.

In the City of Gold there will be a great thunder,
Two brothers torn apart by Chaos,
while the fortress endures,
the great leader will succumb,

ΑΠΟΣΤΟΜΩΤΙΚΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ



Και οι Αμερικανοί, όμως, κυκλοφόρησαν τις δικές τους φωτογραφίες, δείχνοντας πως είναι ένας λαός που δεν του λείπει το χιούμορ, ακόμα και σε δύσκολες στιγμές όπως αυτή...



Μία φωτογραφία που μου στάλθηκε από έναν κολλητό ανήκει στην κατηγορία του "μαύρου χιούμορ", καθώς σε βάζει σε σοβαρές σκέψεις για το τι πρόκειται να συμβεί στο μέλλον.

The third big war will begin when the big city is burning"

Nostradamus 1654

Βέβαια, από τον Νοστράδαμο κυκλοφόρησαν κι άλλα αποσπάσματα, τα οποία ο καθένας μπορεί να ερμηνεύσει όπως θέλει. Ακούω ότι τα βιβλία σχετικά με τις προφητείες του έχουν γίνει ανάρπαστα αυτή την εποχή (και στην Ελλάδα).

Ενας εντελώς "κουφός" παραλληλισμός μού ήρθε σε μορφή αρχείου Powerpoint από έναν γνωστό (μου) φανατικό "γαύρο" (οπαδό του Ολυμπιακού, όχι το ψάρι). Στο αρχείο αυτό έλεγε τα εξής (με τις σχετικές φωτογραφίες):

- Τετάρτη 27/09/00:
Νίκη του ΠΑΟ στο Αμβούργο
(Σχηματική αναπαράσταση του ναυαγίου του "Σάμινα")
"Και χθες, έξω από το Λιμεναρχείο της Πάρου, ακούγονταν από στόματα ναυαγών οι ίδιες καταγγελίες για τις συνθήκες του ναυαγίου και ότι την ώρα της σύγκρουσης στο πηδάλιο βρισκόταν μόνο ο ναύτης Παναγ. Κάσδαγλης, ενώ οι αξιωματικοί παρακολουθούσαν στο σαλόνι από την τηλεόραση τον αγώνα του Παναθηναϊκού με το Αμβούργο."
- Τρίτη 12/09/01:
Νίκη του ΠΑΟ στη Salke
(φωτογραφία του πύργου του WTC στις φλόγες)
Του χρόνου τι;
(φωτογραφία από πυρηνική έκρηξη)
Φίλε, η φαντασία σου καλπάζει! Κάνε και λίγο κράτει...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

**"Οι τουρίστες είναι τρομοκράτες με φωτογραφικές μηχανές. Οι τρομοκράτες είναι τουρίστες με όπλα.
Ανώνυμος**

"Οι θρησκευτικές διαφορές γεννούν περισσότερες αντιδικίες απ' ό,τι οι διαφορές στις πολιτικές πεποιθήσεις.



GameWeb
Games Channel
MULTIPLAYER BOARD GAMES
REVERSI
CHECKERS
Level 01
9 MENS MORRIS
CARD GAMES
Μία προσφορά του
www.gameweb.gr

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Στο Games Channel του Gameweb. gr σύντομα ξεκινά η διοργάνωση τουρνουά για σκάκι & τάβλι





on-line

ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΠΡΟΣΕΧΩΣ ΣΤΟ GAMEWEB.GR

DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9245910, 9238672-5, e-mail: info@digicon.gr

Η τρομοκρατική επίθεση στη Νέα Υόρκη που κόστισε χιλιάδες ανθρώπινες ζωές υπήρξε σίγουρα το σημαντικότερο γεγονός του μήνα που μας πέρασε. Ας ελπίσουμε πως δεν θα είναι αυτή που θα δώσει το εξαιρετικά αρνητικό στίγμα της στην καινούρια χιλιετία που ήδη διανύουμε...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΤΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ ΤΟΥ ΤΡΟΜΟΥ

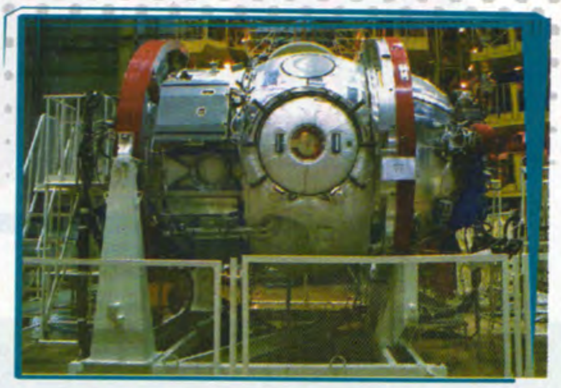
Η είδηση που κυριάρχησε παντού τις τελευταίες εβδομάδες ήταν αυτή των πολλαπλών τρομοκρατικών επιθέσεων αυτοκτονίας που έλαβαν χώρα στις 11 Σεπτεμβρίου στη Νέα Υόρκη. Τα θύματα από τις συγκρούσεις των τριών αεροπλάνων στους Δίδυμους Πύργους και το Πεντάγωνο ξεπερνούν τις 5.000 με τις πιο μετριοπαθείς εκτιμήσεις, ενώ θα αργήσουμε να μάθουμε τον πραγματικό συνολικό αριθμό τους. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν γνωρίζουμε εάν οι Taliban του Αφγανιστάν έχουν δεχτεί να παραδώσουν τον Osama bin Laden, που θεωρείται από τους περισσότερους αναλυτές αλλά και την αμερικανική κυβέρνηση ως ο πιο πιθανός εγκέφαλος πίσω από την τρομοκρατική ενέργεια. Ωστόσο ο Τζορτζ Μπους δήλωσε πως "καιρός είναι να θυμηθούμε εκείνα τα παλιά πόστερ από την εποχή της Αγριας Δύσης

Τα θύματα από τις συγκρούσεις των τριών αεροπλάνων στους Δίδυμους Πύργους και το Πεντάγωνο ξεπερνούν τις 5.000 με τις πιο μετριοπαθείς εκτιμήσεις.



που έγραφαν 'καταζητείται νεκρός ή ζωντανός'". Ολα αυτά, σε συνδυασμό με την πτώση του Dow Jones στις 8.920 μονάδες αμέσως μόλις το χρηματιστήριο επαναλειτούργησε, συνθέτουν ένα κλίμα αποσύνθεσης, αβεβαιότητας και φόβου που εκτείνεται σκιάζοντας ολόκληρη την ανθρωπότητα. Ελπίζουμε να πρόκειται για κάτι προσωρινό, αφού οι τελευταίες δεκαετίες έχουν αποδείξει περίτρανα πως ο άνθρωπος, όταν το επιθυμεί, μπορεί να προσφέρει στην Ιστορία και τις επόμενες γενιές πολλά περισσότερα από μεγαλειώδεις καταστροφές. Αυτό το show δεν θα θέλαμε να συνεχιστεί, προτιμούμε εν ανάγκη ακόμα και τον Big Brother...





ΝΕΑ ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΣΤΟΝ ALPHA

Ακόμα ένα "μέλος" προστέθηκε στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha τη νύχτα της 16ης Σεπτεμβρίου, αυτή τη φορά προερχόμενο από τη Ρωσία. Πρόκειται για τον Pirs (στα ρωσικά σημαίνει αποβάθρα), έναν θάλαμο υποδοχής πληρωμάτων που εκτοξεύθηκε μέσω ενός πυραύλου Soyuz και στη συνέχεια, όταν ο Alpha βρισκόταν σε τροχιά γύρω στα 400 χιλιόμετρα επάνω από το έδαφος της Μογγολίας, προσαρμόστηκε αυτόματα στο ρωσικό κομμάτι του Σταθμού χωρίς να χρειαστεί διαστημικός περίπατος από το πλήρωμα, παρά μόνο ένας έλεγχος προκειμένου να διαπιστωθεί εάν ο Pirs είχε ενσωματωθεί

Ακόμα ένα "μέλος" προστέθηκε στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha τη νύχτα της 16ης Σεπτεμβρίου, αυτή τη φορά προερχόμενο από τη Ρωσία.

στέρεα στον Alpha. Τελικά, διαπιστώθηκε ότι όλα ήταν εντάξει κι έτσι ο Pirs αποτελεί πλέον αναπόσπαστο κομμάτι του υπό κατασκευή Σταθμού.

Στο μεταξύ συνεχίζονται οι προετοιμασίες για την επόμενη πτήση διαστημικού λεωφορείου προς τον Alpha. Σειρά έχει η αποστολή STS-108 του Endeavour, που θα μεταφέρει καινούριο πλήρωμα, φέρνοντας το προηγούμενο πίσω στη Γη. Αυτή έχει προγραμματιστεί να ξεκινήσει στις 29 Νοεμβρίου και συνεπώς θα μας απασχολήσει εκτενέστερα σε προσεχή τεύχη του περιοδικού.



ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΕΝΟΣ ΚΟΜΗΤΗ

Μόλις μία φορά μέχρι σήμερα έχει καταφέρει ένα διαστημόπλοιο να εξετάσει τον πυρήνα ενός κομήτη - συγκεκριμένα το Giotto, που μπόρεσε το 1986 να προσεγγίσει τον πυρήνα του περίφημου κομήτη Haley. Ενας δεύτερος υποψήφιος θα δοκιμάσει την τύχη του αυτές τις μέρες, το Deep Space 1, που θα επιχειρήσει να εισέλθει στην "καρδιά" του κομήτη Borelly, παίρνοντας 32 ασπρόμαυρες φωτογραφίες.



Βέβαια, η αποστολή του Deep Space 1 μόνο εύκολη δεν είναι, με δεδομένα τα πολλά προβλήματα και τις δυσλειτουργίες που έχουν παρουσιαστεί τον τελευταίο καιρό στο διαστημόπλοιο (πιο πρόσφατη περίπτωση αυτή του Αυγούστου, όταν έχασε τον προσανατολισμό του στο διάστημα). Ο υπεύθυνος της αποστολής Marc Rayman δεν δείχνει καθόλου αισιόδοξος για την τελική έκβαση, δίνοντας ελάχιστες πιθανότητες επιτυχίας στο Deep Space 1 και δηλώνοντας πως: "ουσιαστικά πετάει με τις καλές ευχές μας". Η σκόνη του κομήτη θα χτυπήσει με δύναμη το Deep Space 1, καθώς το τελευταίο θα κινείται με ταχύτητα μεγαλύτερη από 60.000 χιλιόμετρα την ώρα, προσπαθώντας να διεξάγει μετρήσεις και να φωτογραφήσει τον πυρήνα από απόσταση 8.000 χιλιομέτρων. Ετσι κι αλλιώς, θα είναι η τελευταία αποστολή του διαστημόπλοιου, αφού η NASA έχει αποφασίσει να τερματίσει τη λειτουργία του στο τέλος Νοεμβρίου (βέβαια τα δεδομένα που τυχόν θα προκύψουν από το Deep Space 1 πρόκειται να χρησιμοποιηθούν από μελλοντικές πτήσεις διαστημοπλοίων σε κομήτες για περαιτέρω διερεύνηση). Ας ελπίσουμε πως θα έχει αίσιο τέλος, ώστε να φέρει στο φως καινούρια στοιχεία για αυτές τις επιβλητικές διαστημικές χιονόμπαλες που συνεχίζουν πεισματικά να μας κρύβουν πολλά από τα μυστικά τους...

Το Deep Space 1 θα επιχειρήσει να εισέλθει στην "καρδιά" του κομήτη Borelly, παίρνοντας 32 ασπρόμαυρες φωτογραφίες.





ΔΕΥΤΕΡΗ ΤΕΧΝΗΤΗ ΚΑΡΔΙΑ

Με γοργούς ρυθμούς προχωρούν οι εξελίξεις στο χώρο της καρδιοχειρουργικής, αφού μετά την προ διμήνου πρώτη μεταμόσχευση τεχνητής καρδιάς αυτόνομης λειτουργίας -με μπαταρίες- στον 59χρονο διαβητικό Robert Tools, ένας δεύτερος ασθενής, ηλικίας 70 ετών, τα στοιχεία του οποίου δεν έχουν δοθεί στη δημοσιότητα, υπεβλήθη στην ίδια επέμβαση το πρώτο δεκαήμερο του Σεπτεμβρίου.

Ηδη η κατασκευασμένη από πλαστικό και τιτάνιο τεχνητή καρδιά του Tools ξεπέρασε τις προσδοκίες των κατασκευαστών της, αφού υπολογιζόταν αρχικά πως θα παρέτεινε τη ζωή του δέκτη της μόλις κατά έναν μήνα. Βέβαια, ο Tools δεν έχει ακόμα εξέλθει από το νοσοκομείο, ενώ πριν από μερικές ημέρες τοποθετήθηκε εκ νέου στην Εντατική Μονάδα ύστερα από ορισμένες επιπλοκές που παρουσιάστηκαν.

Η κατασκευασμένη από πλαστικό και τιτάνιο τεχνητή καρδιά του Tools ξεπέρασε τις προσδοκίες των κατασκευαστών της, αφού υπολογιζόταν αρχικά πως θα παρέτεινε τη ζωή του δέκτη της μόλις κατά έναν μήνα.

Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε πως η τεχνητή καρδιά αποτελεί ένα καινούριο επίτευγμα της τεχνολογίας και της ιατρικής, οπότε η τελειοποίησή της σίγουρα δεν θα έλθει από τη μια μέρα στην άλλη.

Σημειώνουμε, τέλος, πως τεχνητή καρδιά έχει κατασκευαστεί και τοποθετηθεί ήδη από το 1982 (στον Barney Clark), χρειαζόταν όμως εξωτερική συσκευή υποστήριξης σε αντίθεση με την καινούρια που τοποθετείται ολόκληρη μέσα στο στήθος χωρίς να υπάρχουν καν ανοίγματα στο δέρμα. Αντε να δούμε σιγά σιγά και τεχνητό μυαλό, γιατί ξέρω αρκετούς που το χρειάζονται...

ΖΩΗ ΣΤΟΝ ΑΡΗ - ΝΕΕΣ ΕΝΔΕΙΞΕΙΣ;

Ποια μυστήρια μπορεί, άραγε, να κρύβουν οι παγωμένοι αμμόλοφοι που βρίσκονται στο νότιο πόλο του Κόκκινου Πλανήτη; Η φωτογραφία που δημοσιεύουμε στη στήλη, την οποία πήρε ο Mars Global Surveyor, τράβηξε το ενδιαφέρον μιας ομάδας Ούγγρων ερευνητών, που αποτελείται από δύο βιολόγους και έναν αστρονόμο, εξαιτίας των χιλιάδων μαύρων σημαδιών που φαίνονται σε αυτήν. Σύμφωνα με τους Ούγγρους επιστήμονες, "τα σημάδια αυτά δείχνουν ότι στην επιφάνεια κάτω από τον πάγο υπάρχουν ζωντανοί οργανισμοί που, απορροφώντας την ηλιακή ενέργεια, καταφέρνουν να λιώσουν τον πάγο και να δημιουργήσουν συνθήκες ανάπτυξης ζωής".



Οι ερευνητές θεωρούν ότι οι οργανισμοί αυτοί μπορούν να επιζήσουν κατά τη διάρκεια του κρύου αρειανού χειμώνα, όταν η θερμοκρασία φτάνει ακόμα και στους -200 βαθμούς Κελσίου, προστατευμένοι από το πυκνό στρώμα πάγου. Οταν έρχεται η άνοιξη και οι πάγοι αρχίζουν να λιώνουν, οι οργανισμοί αυτοί ξηραίνονται, αφήνοντας αυτά τα μαύρα σημάδια που φαίνονται στη φωτογραφία.

Η φωτογραφία που δημοσιεύουμε στη στήλη, τράβηξε το ενδιαφέρον μιας ομάδας Ούγγρων ερευνητών, που αποτελείται από δύο βιολόγους και έναν αστρονόμο, εξαιτίας των χιλιάδων μαύρων σημαδιών που φαίνονται σε αυτήν.

Η NASA, αντίθετα, διαψεύδει στο site του Mars Global Surveyor αυτές τις απόψεις, υποστηρίζοντας ότι δεν πρόκειται για κάποια μορφή βλάστησης, αλλά για το μείγμα παγωμένου νερού και διοξειδίου του άνθρακα που λιώνει την άνοιξη, δημιουργώντας "κηλίδες" σε μαύρο χρώμα. Η Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρεία, τέλος, έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον για τις παρατηρήσεις των Ούγγρων και συζητά μαζί τους προκειμένου να αποφασίσει εάν το διαστημόπλοιο Mars Express θα διερευνήσει περισσότερο την περιοχή το 2003 από κοντά. Κοτζάμ Αρης, βλέπετε, είναι αυτός, θα μπορούσε να μας αφήσει χωρίς ένα μυστήριο προς επίλυση;





ΡΟΜΠΟΤ... ΧΕΙΡΟΥΡΓΟΣ!

Μια και σε αυτό το τεύχος έχουμε ένα μεγάλο αφιέρωμα στη Ρομποτική (το οποίο, παρεμπιπτόντως, αξίζει να διαβάσετε μέχρι την τελευταία λέξη, ακόμα κι αν το μεγάλο μέγεθός του σας αποθαρρύνει), δεν θα μπορούσαμε να σας αφήσουμε χωρίς μία σημαντική είδηση από το συγκεκριμένο χώρο που εξελίσσεται τις τελευταίες δεκαετίες με ιδιαίτερα γοργούς ρυθμούς. Οπως, λοιπόν, ανακοίνωσε στις 5 Σεπτεμβρίου η

Η βρετανική εταιρεία Armstrong Healthcare κατασκεύασε το πρώτο ρομπότ στον κόσμο που διαθέτει την απαραίτητη τεχνητή νοημοσύνη, καθώς και τη μηχανική δυνατότητα να υποβοηθήσει μία λεπτή χειρουργική επέμβαση στον εγκέφαλο!

βρετανική εταιρεία Armstrong Healthcare, κατασκεύασε το πρώτο ρομπότ στον κόσμο που διαθέτει την απαραίτητη τεχνητή νοημοσύνη, καθώς και τη μηχανική δυνατότητα να υποβοηθήσει μία λεπτή χειρουργική επέμβαση στον εγκέφαλο!

Ετσι, το νέο ρομπότ θα μπορεί, αφού πρώτα ο νευροχειρουργός ανοίξει μία μικρή τρύπα στο κρανίο του ασθενούς και σημειώσει στην εικόνα του scanner τη θέση της και την πορεία που θα πρέπει να ακολουθήσουν τα εργαλεία που θα εισαχθούν εντός του εγκεφάλου, να τα τοποθετήσει στη συνέχεια το ίδιο μέσα από την τρύπα. Η απόλυτη ακρίβεια που απαιτείται προκειμένου να μην πειραχθούν καθόλου οι ιστοί γύρω από το σημείο της επέμβασης, εξασφαλίζεται από την κάμερα που διαθέτει το ρομπότ και η οποία συγκρίνει συνεχώς την εικόνα που παίρνει από τον scanner με τη θέση του ασθενούς στο χειρουργικό τραπέζι.

Το ρομπότ θα χρησιμοποιηθεί σε επεμβάσεις αφαίρεσης εγκεφαλικών όγκων, καθώς και στη θεραπεία της επιληψίας και της νόσου του Πάρκινσον. Αν υπακούει στους νόμους του Asimov, είμαστε βέβαιοι πως όλα θα πάνε καλά!

ΝΟΣΤΡΑΔΑΜΟΣ: Η ΑΛΗΘΕΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΨΕΜΑΤΑ

Με αφορμή την τρομοκρατική επίθεση στη Νέα Υόρκη, πολλά sites στο Internet δημοσίευσαν ορισμένα τετράστιχα που κάποιοι φρόντισαν έντεχνα να διαδώσουν αποδίδοντάς τα στο Νοστράδαμο, και τα οποία δήθεν προφήτευαν με απόλυτη ακρίβεια τα τωρινά συμβάντα. Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιων τετράστιχων, που το είδαμε μάλιστα και σε ελληνικό gaming site, είναι το εξής:



"Στην πόλη του Χρυσού θα πέσει ένας μεγάλος κεραυνός,
δύο δίδυμοι αδελφοί θα διαλυθούν από το Χάος,
ενώ το φρούριο πέφτει ο μεγάλος ηγέτης θα υποτάσσεται,
ο Τρίτος μεγάλος πόλεμος θα ξεκινήσει όταν η μεγάλη πόλη φλέγεται".

Η αλήθεια είναι, βέβαια, πως ο Νοστράδαμος ουδέποτε έγραψε κάτι τέτοιο. Τα τετράστιχά του ήταν σχεδόν πάντα πολύ πιο κρυπτικά και σπανιότατα αφορούσαν στην Αμερική. Υπάρχουν, πάντως, δύο περιπτώσεις προφητειών του που φέρνουν έντονα στο νου τα πρόσφατα γεγονότα (μετάφραση Τέλης Λιβανίδης, από το βιβλίο "Νοστράδαμος - Πορεία προς την Αποκάλυψη", εκδόσεις Anubis, Compupress 1999).

Με αφορμή την τρομοκρατική επίθεση στη Νέα Υόρκη, πολλά sites στο Internet δημοσίευσαν ορισμένα τετράστιχα που κάποιοι φρόντισαν έντεχνα να διαδώσουν αποδίδοντάς τα στο Νοστράδαμο.

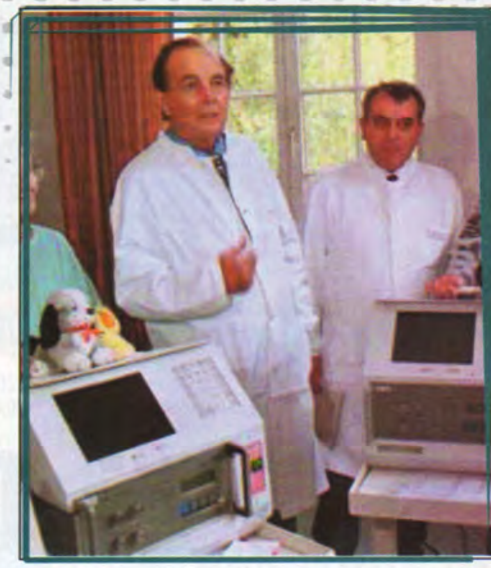


Η πρώτη προφητεία είναι (σελ. 75):
"Φωτιά που καίει τα πάντα, από τα έγκατα της Γης,
θα κάνει τη νέα πόλη να τρέμει παντού,
δύο μεγάλοι βράχοι (οίκοι) θα πολεμήσουν για πολύ καιρό,
και μετά η Αρέθουσα θα κάνει ένα νέο ποτάμι να κοκκινίσει".

Και η δεύτερη (σελ. 339):
"Η μεγάλη παραθαλάσσια πόλη του Ωκεανού,
περικυκλωμένη από έναν κρυστάλλινο βάλτο:
Στη χειμερινή ισημερία και την άνοιξη
Θα δοκιμαστεί από έναν φριχτό άνεμο".

Οπως σχολιάζει μάλιστα ο μεταφραστής στη συνέχεια "Η φράση 'κρυστάλλινος βάλτος' μπορεί να θεωρηθεί ότι υπονοεί τη Νέα Υόρκη, δεδομένου ότι αρχικά τα περίχωρά της (εκεί όπου σήμερα βρίσκονται χτισμένοι οι 'κρυστάλλινοι' ουρανοξύστες της) ήταν βαλτώδη".

Αυτά είπε ο Νοστράδαμος, οπότε... βγάλτε τα συμπεράσματά σας!



ΕΦΥΓΕ Ο ΚΡΙΣΤΙΑΝ ΜΠΑΡΝΑΡΝΤ

Υπήρξε ο πρωτοπόρος της σύγχρονης καρδιοχειρουργικής και το όνομά του απέκτησε μυθικές διαστάσεις, όταν τον Δεκέμβριο του 1967 πραγματοποίησε την πρώτη μεταμόσχευση ανθρώπινης καρδιάς. Ο λόγος για τον περίφημο Κριστιάν Μπάρναρντ, που πέθανε στις 2 Σεπτεμβρίου σε ηλικία 78 ετών, ενώ βρισκόταν στην Κύπρο για διακοπές.

Ο Κριστιάν Μπάρναρντ αποσύρθηκε από την ιατρική το 1983, όταν η αρθρίτιδα δεν του επέτρεπε πλέον να κάνει επεμβάσεις, έχοντας στο ενεργητικό του, ούτε λίγο ούτε πολύ, 75 συνολικά μεταμοσχεύσεις! Αν και αντιμετώπισε αρχικά πολλές δυσκολίες,

Ο περίφημος Κριστιάν Μπάρναρντ πέθανε στις 2 Σεπτεμβρίου σε ηλικία 78 ετών, ενώ βρισκόταν στην Κύπρο για διακοπές.

με κυριότερη απ' όλες τη δυσπιστία της κοινής γνώμης απέναντι στο έργο του, αφού ο πρώτος ασθενής στον οποίο τοποθέτησε μια νέα καρδιά έζησε μόλις 18 ημέρες, κατάφερε να ξεπεράσει τα εμπόδια και να τελειοποιήσει την τεχνική του - ο έκτος του ασθενής έζησε για 24 ολόκληρα χρόνια μετά τη μεταμόσχευση!

Το 1968 προτάθηκε για το Νόμπελ Ιατρικής, χωρίς όμως να το κερδίσει. Υπήρξε επίσης μεγάλος γυναικοκατακτητής και, μετά την απόσυρσή του από το ιατρικό επάγγελμα, ασχολήθηκε με τη συγγραφή βιβλίων, ανάμεσα στα οποία και η αυτοβιογραφία του. Αντίο, Κριστιάν - δυστυχώς, η καρδιά, ακόμα κι αν ανήκει στον πιο διάσημο καρδιοχειρουργό του αιώνα μας, κάποτε σταματά να δουλεύει...

4 ΚΑΡΤΕΣ ΜΕ GEFORCE 3

Γραφικά... από άλλον πλανήτη!

Looking for some Hot Stuff, baby this evening... όπως λέει και το ομώνυμο με τη στήλη μας τραγούδι της Donna Summer. Σε αυτό το τεύχος, όμως, δεν έχουμε να κάνουμε απλώς με Hot Stuff, αλλά με καυτή λάβα, μάγμα κατευθείαν από την "καρδιά" της Γης. Με μεγάλη μας τιμή αυτόν το μήνα σάς παρουσιάζουμε τέσσερις καυτές κάρτες γραφικών με το νέο chipset GeForce 3 της nVIDIA. Τέσσερις και να καίνε!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr

Ποιος το περίμενε να τύχει σε μένα τον άμοιρο αυτή η παρουσίαση-πειρασμός! Οταν αναφέραμε το όνομα GeForce 3 με τους φίλους μου ήταν σαν να μιλούσαμε για κάτι ουτοπικό, για κάτι που θα απολαμβάναμε το λιγότερο σε κάνα χρόνο. Και να σου μια ωραία πρωία (μεσημέρι ήταν, αλλά το "πρωία" είναι εντυπωσιακό) γυρίζω στο σπίτι μου με ΤΕΣΣΕΡΙΣ κάρτες γραφικών με το chipset GeForce 3 για παρουσίαση και συγκριτικό τεστ! Ούτε μία ούτε δύο... τέσσερις! "Ναι! Υπάρχει Θεός..." είπα μέσα μου. Θα κρατούσα μία από αυτές (την καλύτερη) και τις υπόλοιπες θα τις πουλούσα προς 50.000 δρχ. τη μία. Φιλικότατη τιμή για GeForce 3 - τι φιλικότατη, αδερφικότατη θα τολμούσα να πω, αν αναλογισθεί κανείς τις τιμές των συγκεκριμένων καρτών στην αγορά. Αλλά έπειτα από λίγο ένα τηλεφώνημα από τον Μεγάτιμο Αρχισυντάκτη μου κύριο Κράτσα με ενημέρωνε - ή μάλλον μου γνωστοποιούσε (διότι το αγνοούσα) - ότι σε δύο μέρες έπρεπε να επιστρέψω και τις τέσσερις! Αλί και τρισαλί, τι δυστυχία! Πάνω που θα τις συνήθιζα, πάνω που το PC μου θα απογειωνόταν, θα έπρεπε να επιστρέψω στη Viper 770 Riva TNT2, με τα 32MB RAM (εν αντιθέσει με τα 64 των GeForce 3), διότι αυτήν την κάρτα έχω :(.

Επί της ουσίας, τώρα: Το chipset GeForce 3 της nVIDIA είναι αυτή τη στιγμή ό,τι καλύτερο παγκοσμίως, με 64MB DDR SDRAM (αυτό το μακρινάρι είναι η μνήμη του συγκεκριμένου chipset σε όλες τις κάρτες του συγκριτικού). Το chipset αυτό, πέραν της χρήσης του σε PCs, θα είναι και η κεντρική μηχανή γραφικών (core graphics engine) στο πολυαναμενόμενο Xbox της Microsoft. Η nVIDIA έχει διαθέσει το chipset σε διάφορες εταιρείες ανά τον κόσμο και έτσι έχουμε τις πρώτες κάρτες γραφικών από διάφορες εταιρείες με το λογότυπο της GeForce 3 σε εμφανέστατο σημείο έτσι ώστε να τραβήξει την προσοχή των πάντων. Το γεγονός ότι πολλές εταιρείες παρουσιάζουν κάρτες γραφικών με το ίδιο chipset είναι και θετικό και αρνητικό. Από τη μια έχουμε το δοκιμασμένο, αποδεκτό από όλους και κορυφαίο chipset GeForce 3 εγκατεστημένο στην κάρτα, οπότε δεν χωράει αμφιβολία για την ποιότητά της, από την άλλη, όμως, είναι σχεδόν αδύνατο να βρεις διαφορές μεταξύ των καρτών που χρησιμοποιούν το ίδιο chipset. Ετσι, τα μοναδικά κριτήρια που απομένουν για την απόφαση που πρέπει να λάβει ο καταναλωτής είναι αφ' ενός η τιμή του προϊόντος, αφ' ετέρου τα συνοδευτικά προγράμματα, οι drivers και οι διάφορες τεχνικές μικρολεπτομέρειες πάνω στην κάρτα. "Εμείς με την GeForce 3 σας δίνουμε δώρο και ένα παιχνίδι"... "Οχι, προτιμήστε εμάς, που σας δίνουμε δύο παιχνίδια"... "Αφήστε όλους τους άλλους και πάρτε τη δική μας, γιατί μόνο εμείς σας δίνουμε 2 παιχνίδια δώρο και μία καφετιέρα με δύο κούτες φίλτρα καφέ"- πάνω κάτω αυτές οι φράσεις χρησιμοποιούνται για να ξεχωρίσει κάθε προϊόν. Για του λόγου το αληθές, μπορείτε να δείτε και τους πίνακες των συγκριτικών δοκιμών. Τέσσερις κάρτες με το ίδιο chipset, οι οποίες έχουν ελάχιστες διαφορές στην απόδοση. Από την άλλη, θα σας αναφέρω



τη δική μου κάρτα γραφικών Viper 770 32MB RAM, για να καταλάβετε για τι επιδόσεις και διαφορές μιλάμε. Εκεί που με τη Viper 770 έπιανα 1.712 στις μετρήσεις, με τη Starforce 822 πέρασα τα 5.000. Μου έπεσε η κάτω γνάθος μέχρι το πληκτρολόγιο (κάτι σαν τη σκηνή στο MASK όπου ο Jim Carey βλέπει την Cameron Diaz να χορεύει).

Ας περάσουμε, όμως, στην παρουσίαση των τεσσάρων καρτών με αλφαβητική σειρά. Αυτό που θέλω να κρατήσετε στο μυαλό σας όσο διαβάζετε το συγκριτικό που ακολουθεί είναι ότι εξέτασα τις κάρτες σε όλα τα μέρη τους εκτός από το chipset της nVIDIA, GeForce 3, το οποίο είναι κοινό σε όλες.

ASUS V8200 GEFORCE 3

Πρώτη στη σειρά παρουσίασης έχουμε την Asus. Από τα πιο δυνατά σημεία του μοντέλου V8200 είναι το Dynamic Overclocking, το οποίο πιθανότατα θα δούμε και σε άλλες κάρτες στο μέλλον. Συγκεκριμένα, από το ανεμιστηράκι της κάρτας φεύγουν τρία καλώδια. Το τρίτο extra καλώδιο χρησιμεύει για τη μέτρηση της θερμοκρασίας της κάρτας, έτσι ώστε σε περίπτωση υπερθέρμανσης να σας ενημερώνει αφ' ενός με το συνοδευτικό software και αφ' ετέρου με έναν χαρακτηριστικό ήχο! Ετσι, λοιπόν, κατά τη διάρκεια του overclocking ανησυχείτε λιγότερο για την ασφάλεια της κάρτας σας.



ASUS V8200 GEFORCE 3

Πέραν των drivers, utilities κ.λπ., η Asus συνοδεύει την κάρτα της με τρία αυθεντικά παιχνίδια (Messiah, Sacrifice και Star Trek: New Worlds). Ωστόσο η εν λόγω κάρτα είναι και η πιο ακριβή από όλες τις κάρτες του συγκριτικού, με λιανική τιμή πώλησης 166.000 δρχ. + ΦΠΑ, ενώ στις επιδόσεις δεν ξεχωρίζει τόσο σε σχέση με τις άλλες. Εγώ, πάντως, θα προτιμούσα να μην είχε τα τρία παιχνίδια και να έκοβαν κάνα δεκάρικο από την τιμή. Χλωμό ε;

MSI STARFORCE 822 GEFORCE 3

Η MSI δεν είναι τόσο γνωστή στον κόσμο των καρτών γραφικών όσο στον απέραντο κόσμο των mainboards, με το γνωστό πρόθεμα στα προϊόντα της VIA. Η MSI συνεργάζεται αποκλειστικά με την nVIDIA στην κατασκευή καρτών γραφικών, οπότε είναι ευνόητο ότι τα προϊόντα της είναι ποιοτικά :). Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών ήρθε πρώτη στις μετρήσεις με το MadOnion 3D Mark 2001. Αυτό, βέβαια, δεν αποτελεί κριτήριο για την αγορά της, αφού όπως είπαμε (και θα ξαναπούμε μέχρι να το χωνέψετε) στην "καρδιά" της υπάρχει το GeForce 3, οπότε είναι... καταδικασμένη να τρέχει σαν τον άνεμο. Από τα θετικά της κάρτας αυτής είναι οι TV-Out, TV-In και S-Out υποδοχές της, που σε συνδυασμό με τα μοναδικό προγράμματα MSI DVD, MSI



MSI STARFORCE 822 GEFORCE 3

Driver and Utilities και MSI 3D Turbo2000 μπορούν να κάνουν θαύματα! Επίσης, από το συνοδευτικό software έχετε τη δυνατότητα να κάνετε και overclocking στην κάρτα. Μαζί με την WinFast, είναι μία εκ των δύο καρτών τις οποίες σας συνιστώ. Η τιμή της είναι 142.000 δρχ. + ΦΠΑ.

SUMA PLATINUM 2001 GEFORCE 3

Φτάσαμε και στη Suma, η οποία προσφέρει την κάρτα στον καταναλωτή σε ένα πανέμορφο ασημένιο (στο χρώμα) κουτί, αποτελώντας ίσως την πιο εντυπωσιακή παρουσία από όλες. Στις επιδόσεις, όμως, δεν τα πήγε και τόσο καλά, αφού είναι τελευταία στις μετρήσεις, λίγο πιο πίσω από την Asus. Μαζί με την κάρτα θα βρείτε δύο συνοδευτικά CDs, ένα με τους drivers και τα utilities και ένα με τον DVD Player της SUMA. Κλείνοντας, να αναφέρω ότι είναι η δεύτερη πιο ακριβή κάρτα μετά την Asus. Η τιμή της είναι 145.000 δρχ. + ΦΠΑ.



SUMA PLATINUM 2001 GEFORCE 3

LEADTEK WINFAST GEFORCE-3 TDH

Πρόκειται για το δεύτερο μοντέλο της Leadtek με το chipset GeForce 3, το οποίο ακολούθησε τον πρόγονό του WinFast GeForce-3 TD. H TDH είναι πιο βελτιωμένη από την TD, ωστόσο οι μοναδικές διαφορές εντοπίζονται στο ότι στο TDH μοντέλο υπάρχει ένα καλώδιο παραπάνω, κάτι λαμπάκια (για την ομαλή λειτουργία) πάνω στην κάρτα και, τέλος, κάτι μικροαλλαγές στο DVI-Out.

Από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία που παρέχει η WinFast είναι ο Overclocking Speed Runner, που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τις συχνότητες, τόσο για το chipset όσο και για την μνήμη της κάρτας οθόνης, για μέγιστη απόδοση σε συνδυασμό με το υπολογιστικό σύστημά σας. Το πρόγραμμα αυτό μπαίνει κατά την εγκατάσταση των drivers και είναι πολύ χρήσιμο και πρακτικό. Πέραν τούτου, όμως, η WinFast παρέχει πολλές ακόμα ευκολίες με μικροπρογραμματάκια. Τη συνιστώ ανεπιφύλακτα μια και είναι



LEADTEK GEFORCE-3 TDH

ΥΠΕΡ & ΚΑΤΑ

ΚΑΡΤΑ	ΘΕΤΙΚΑ	ΑΡΝΗΤΙΚΑ
ASUS V8200	Αρκετό συνοδευτικό υλικό	Ακριβή τιμή
	"Ασφάλεια" στο overclocking	
MSI STARFORCE 822	Καλύτερες επιδόσεις στο 3D Mark	-
SUMA PLATINUM 2001	Ωραίο πακέτο	Λιτό συνοδευτικό
LEADTEK TDH	Χαμηλή τιμή	-

Hot stuff

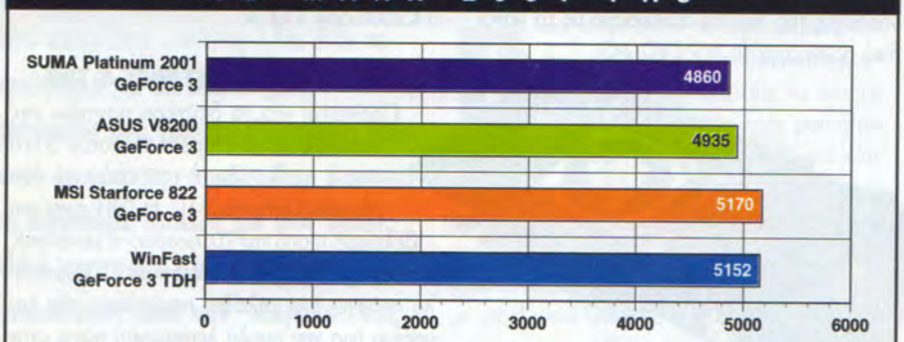
και η πιο οικονομική από τις τέσσερις. Οσο για τις επιδόσεις, μην ανησυχείτε: GeForce 3 chipset είναι αυτό, δεν θα σας εγκαταλείψει ποτέ! Η τιμή της είναι 128.000 δρχ. + ΦΠΑ, η πιο φθηνή από όλες!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οταν επέστρεφα τις κάρτες, λίτρα δακρύων έτρεχαν από τα μάτια μου. Ημουν στο σκοτάδι και πήγα στο φως! Πείτε μου πώς μπορώ να συνεχίσω να παίζω με αυτήν την κάρτα που έχω και πώς γίνεται (στο μέλλον) να αγοράσω κάτι λιγότερο από GeForce 3; Για να καταλάβετε τι εννοώ, αρκεί να σας πω ότι μπορώ να παίξω Quake III: Arena 5 φορές πιο γρήγορα. Τι να κάνω για να αυξήσω τις επιδόσεις του υπολογιστή μου στα παιχνίδια; Να τα ακουμπήσω στην κάρτα γραφικών ή σε νέο επεξεργαστή και mainboard; Ερώτημα που όλοι οι σύγχρονοι gamers έχουν. Βέβαια, το κόστος είναι δυσανάλογο, διότι οι GeForce 3 είναι ακόμα ακριβές. Στη συγκεκριμένη φάση πιο φθηνά θα μου κόστιζε νέο mainboard με έναν Athlon στα 1 + GHz παρά μία GeForce 3, αλλά από την άλλη δεν θα δω τέτοιες θεαματικές διαφορές στα παιχνίδια μου (αν η κάρτα γραφικών είναι παλιά ό,τι CPU και να έχεις, το παιχνίδι δεν τραβάει). Ποιο είναι το συμπέρασμα; Εάν δεν φείδεστε χρημάτων, πρέπει να αποκτήσετε μία κάρτα με GeForce 3 chipset. Αν, βέβαια, δεν έχετε χρήματα, τότε αυτό που σας συνιστώ είναι να κάνετε υπομονή κάνα τρίμηνο-τετράμηνο, οπότε υπολογίζω ότι θα έχει μειωθεί η τιμή τους κοντά στα 100 χιλιάρικα. Βέβαια, εγώ δεν θα κάτσω να περιμένω, βρήκα άλλη λύση... Θα πάω να πουλήσω το νεφρό μου και έτσι θα βρω τα απαραίτητα χρήματα :). Αστειεύομαι, φυσικά...

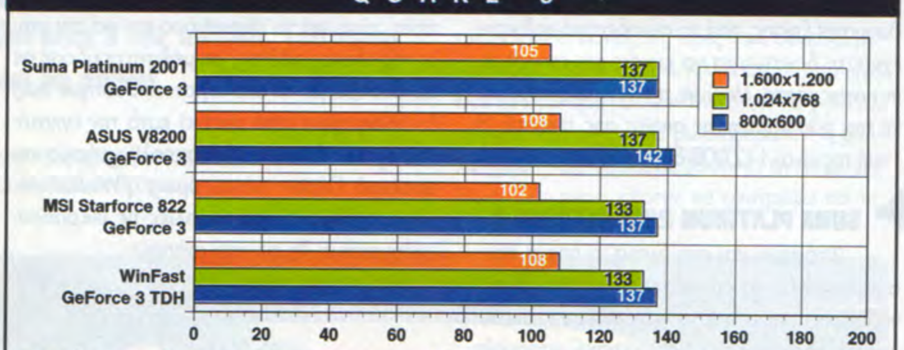
PC

3D MARK 2001 PRO



Σε αυτό το διάγραμμα βλέπουμε τα αποτελέσματα από το 3D Mark 2001. Καλύτερη κάρτα στις μετρήσεις βγήκε η MSI StarForce 822, με ελάχιστη διαφορά από τη WinFast. Η Suma και η Asus βρίσκονται σαφέστατα πιο πίσω.

QUAKE 3



Τα πράγματα μιλούν από μόνα τους. Απειροελάχιστες οι διαφορές. Το επίπεδο είναι πολύ υψηλό και στα τέσσερα μοντέλα, οπότε δεν μπορούμε να ξεχωρίσουμε κάποιο μοντέλο ως καλύτερο.

ΤΙΜΕΣ



Αυτό είναι το διάγραμμα κόστους. Προσθέτετε 18% ΦΠΑ και βλέπετε πόσο κοστίζει η καθεμία. Οι αριθμοί μιλούν μόνοι τους και γι' αυτό δεν προβαίνω σε περαιτέρω σχόλια.

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Το συγκριτικό τεστ των τεσσάρων καρτών γραφικών με το chipset GeForce 3 (Leadtek, Starforce 822, Asus V8200 και Platinum 2001) έγινε σε υπολογιστή με τα εξής χαρακτηριστικά:

- Επεξεργαστής: Duron 700MHz
- Μνήμη: 256MB
- Mainboard: QDI KinetiZ 7T
- Οθόνη: Hitachi CM772
- Λειτουργικό: Windows 98 2nd edition

Ενδεχομένως, ορισμένες ή όλες οι κάρτες γραφικών να συνεργάζονται καλύτερα με επεξεργαστές Intel, ενώ επισημαίνεται ότι οι επιδόσεις τους είναι άμεσα συνδεμένες με την ταχύτητα του επεξεργαστή. Κατ' επέκταση, σε καλύτερα μηχανήματα οι μετρήσεις θα ήταν σαφώς μεγαλύτερες!

Οι drivers που εγκαταστάθηκαν με τις κάρτες γραφικών ήταν αυτοί που βρήκα στο συνοδευτικό, με την εκάστοτε κάρτα γραφικών, CD-ROM, ενώ υπήρχε ήδη εγκατεστημένο στο σύστημα το DirectX 8.0a.

Τα πρώτο (εκ των δύο) πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για τη δοκιμή ήταν το 3D Mark 2001, στο οποίο υπήρχαν οι εξής ρυθμίσεις για το τεστ: ανάλυση 1.024x768, 32bit textures, triple frame buffer, Z-buffer depth 24bit.

Το δεύτερο πρόγραμμα ήταν το Quake III: Arena. Η μεταβλητή ρύθμιση ήταν η ανάλυση, όπου χρησιμοποίησα τρεις διαφορετικές: 800x600, 1.024x768 & 1.600x1.200, ενώ οι σταθερές ρυθμίσεις ήταν οι εξής: Color Depth 32bit, Geometric Detail High, Texture Detail Maximum, Texture Quality: 32bit, Texture Filter Bilinear. Από τα Game Options είχα On (ενεργοποιημένα δηλαδή) τα ακόλουθα: Ejecting Brass, Dynamic Lights και High Quality Sky. Η πίστα στην οποία έγιναν οι μετρήσεις είναι η (φρεσκότατη) q3-prodm13.



Ο ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ

ολοκληρώθηκε με επιτυχία και οι νικητές κέρδισαν ΥΠΕΡΟΧΑ δώρα από το

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:

Ενα **PlayStation 2** κερδίζει ο: **ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΤΣΙΝΤΩΝΗΣ** ΚΟΡΙΝΘΟΣ
1ος επιλαχών: **ΝΑΝΤΕΖΝΑ ΣΟΥΜΕΛΙΔΟΥ** ΜΕΝΙΔΙ

30 παιχνίδια (PC και Console) κερδίζουν οι:

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΚΑΣΑΠΑΚΗ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΚΑΣΣΙΑΝΗ ΠΤΙΛΙΟΥ	ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ
ΑΡΤΕΜΗΣ ΑΡΚΟΥΜΑΝΗΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΦΥΛΛΑΚΗΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΘΕΜΙΔΑ ΣΑΚΕΛΛΑΡΙΟΥ	ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗ
ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΠΕΡΑΤΙΝΟΣ	ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗ
ΑΡΕΤΗ ΜΑΖΑΡΑΚΗ	ΚΕΡΚΥΡΑ
ΒΙΚΤΩΡΙΑ ΜΟΣΧΟΥ	ΚΡΥΑ ΒΡΥΣΗ
ΘΑΝΑΣΗΣ ΓΟΥΙΓΟΥΗΣ	ΔΟΜΟΚΟΣ
ΜΑΡΙΑΝΝΑ ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΠΟΥΛΟΥ	ΒΟΥΛΑ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ	ΛΟΥΤΡΑΚΙ
ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΦΡΑΓΚΟΠΟΥΛΟΣ	ΝΙΚΑΙΑ
ΕΛΠΙΔΑ ΣΑΝΟΥ	ΑΙΓΑΛΕΩ
ΝΙΚΟΣ ΚΑΛΛΙΑΡΑΣ	ΤΡΙΚΑΛΑ
ΕΜΑΡΕΣΤΟΣ ΒΑΜΠΟΦΑΚΗΣ	Ν. ΨΥΧΙΚΟ
ΑΝΝΑ ΜΑΡΙΝΑ ΛΥΔΑΚΗ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΕΡΙΦΥΛΗ ΓΙΓΑΝΤΕ	Π. ΦΑΛΗΡΟ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΖΕΜΠΕΛΙΚΟΣ	ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
ΦΙΛΙΩ ΚΑΒΟΥΡΑ	Τ.Θ. 3010
ΑΔΑΜ ΠΡΩΤΟΠΑΠΑΣ	ΚΑΛΑΜΑΡΙΑ/ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΒΑΛΑΒΑΝΗ	ΑΝΩ ΚΥΨΕΛΗ
ΝΙΚΟΣ ΧΑΤΖΗΓΙΑΝΝΑΚΗΣ	ΡΟΔΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΝΙΑΚΑΡΗΣ	ΝΙΚΑΙΑ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΠΕΛΛΑΚΗ	ΗΜΕΡΟΒΙΓΛΙ
ΕΛΕΝΗ ΕΡΜΙΔΟΥ	ΚΑΡΕΑΣ - ΒΥΡΩΝΑΣ
ΕΛΙΖΑ ΠΑΚΑ	ΧΟΛΑΡΓΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΓΚΙΡΓΚΙΝΟΥΔΗΣ	ΑΘΗΝΑ
ΝΙΚΟΛΑΣ ΠΙΚΡΑΜΕΝΟΣ	ΚΑΛΥΜΝΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΣΔΑΓΛΗ	ΣΑΜΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΟΥΤΗΣ	Ν. ΣΜΥΡΝΗ

10 συνδρομές στο "PC Master" κερδίζουν οι:

ΧΡΗΣΤΟΣ ΖΑΧΑΡΙΟΥΔΑΚΗΣ	ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΝΙΚΟΛΑΣ ΑΡΕΤΟΣ	Ν. ΣΜΥΡΝΗ
ΜΑΡΙΑ ΧΑΡΙΤΙΔΟΥ	ΠΕΡΑΙΑ
ΔΑΦΝΗ ΝΑΣΗ	ΑΘΗΝΑ
ΖΑΚ ΜΑΓΡΙΣΟΣ	ΑΘΗΝΑ
ΕΙΡΗΝΗ ΒΑΣΙΛΑ	ΚΕΡΚΥΡΑ
ΗΛΙΑΣ ΚΑΔΔΑΣ	ΜΑΝΔΡΑ
ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ ΣΗΦΑΚΗΣ	ΗΡΑΚΛΕΙΟ
ΙΩΑΝΝΗΣ ΠΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ	ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΠΟΛΥΧΡΟΝΗΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΔΗΣ	ΚΑΤΕΡΙΝΗ

Επιλαχόντες:

ΜΑΡΙΝΟΣ ΔΑΝΑΛΑΤΟΣ	ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΕΛΕΝΑ ΝΕΟΦΩΤΙΣΤΟΥ	ΧΑΛΚΙΔΑ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΟΥΛΙΚΑΣ	ΚΑΤΕΡΙΝΗ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΖΕΡΜΑΛΙΑΣ	ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΚΥΡΙΑΚΗ ΧΡΑΝΤΑ	ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΒΑΣΔΕΚΗΣ	Ν. ΣΜΥΡΝΗ
ΑΝΝΑ ΜΑΡΙΑ ΛΟΥΚΑ	ΚΕΡΚΥΡΑ
ΘΑΝΟΣ ΜΠΑΛΤΑΣ	ΛΑΓΚΑΔΑΣ
ΦΙΛΙΠΠΟΣ ΖΙΑΚΑΣ	ΑΘΗΝΑ

ΑΚΟΜΗ
ΟΛΟΙ ΟΙ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ (πλην των νικητών) κερδίζουν από μία αφίσα "ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΣ", μία προσφορά της AUDIO VISUAL ENTERPRISES S.A.

Οι νικητές του διαγωνισμού θα ειδοποιηθούν τηλεφωνικά από το περιοδικό "PC Master", ενώ τα δώρα θα τους αποσταλούν ταχυδρομικά στη διεύθυνση που έχουν δηλώσει στο κουπόνι συμμετοχής τους στο διαγωνισμό. Για οποιαδήποτε επιπλέον πληροφορία οι νικητές μπορούν να επικοινωνήσουν με τα γραφεία της AUDIO VISUAL ENTERPRISES S.A. στο τηλέφωνο (01) 6668802.



ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Απανταχού Έλληνες hackers, ενωθείτε, γνωρισθείτε και ανταλλάξτε γνώσεις και προγράμματα! Βέβαια, το site δεν είναι τόσο επαναστατικό όσο το παρουσιάζω, αλλά σημασία έχει ότι κατάφερα να σας αποσπάσω την προσοχή. Από τα πιο HOT sites του ελληνικού Διαδικτύου, καθώς το όνομά του και μόνο ανάβει φωτιές! www.hack.gr...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr

www.hack.gr

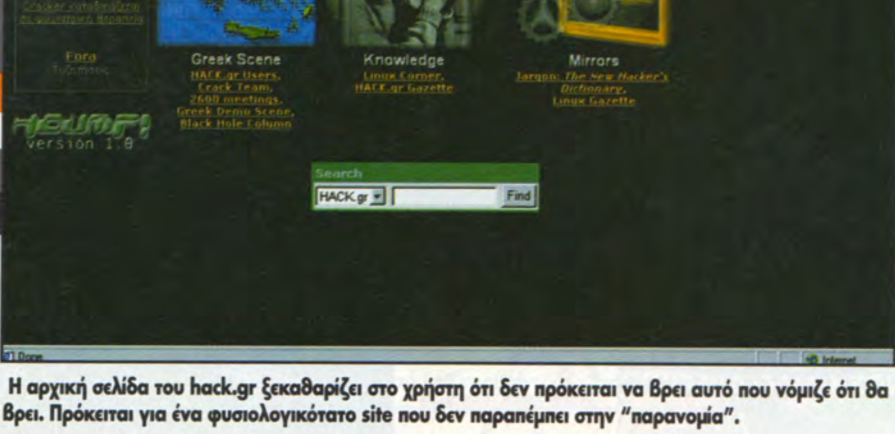
Εξ απ' ανέκαθεν (καλέ, που τη βρήκα τη φρασούλα αυτή :P) όλοι οι Internet users είχαν την τάση-μανία να γίνουν hackers και crackers, ούτως ώστε να μπορούν να έχουν πρόσβαση παντού χωρίς να δίνουν λογαριασμό, και αν μια μέρα γίνουν μεγάλοι και τρανοί, να κατορθώσουν να γεμίσουν τον τραπεζικό λογαριασμό τους με εκατομμύρια δολάρια. Όνειρα θερινής νυκτός, αφού για να γίνεις hacker απαιτείται μεγάλη υπομονή και αρκετές γνώσεις προγραμματισμού, Internet και αρκετές φορές και hardware. Έτσι, λοιπόν, οι περισσότεροι καταφεύγουν σε λύσεις όπως Trojan-άκια, έτοιμα προγραμματάκια και άλλες τέτοιες βλακιούλες... λίγο πριν να τα παρατήσουν και καταφύγουν στη θαλπωρή του gaming. Τα είπα λίγο ωμά, αλλά πιστεύω ότι κάπως έτσι έχουν τα πράγματα... και δεν εξαιρούνται οι παρόντες. Το παραδέχομαι ότι και εγώ σε πιο τρυφερές ηλικίες (!) πέρασα από το ίδιο στάδιο, αλλά, τελικά, τα βρήκα σκούρα και τα παράτησα.

Επί της ουσίας τώρα: Το hack.gr είναι ένα site που ασχολείται με την ασφάλεια των δικτύων και των υπολογιστών στο Internet αλλά και γενικότερα. Διευκρινίζουμε ότι, σύμφωνα με το site, hacker είναι ένα άτομο το οποίο έχει βαθιά γνώση του προγραμματισμού, των υπολογιστών και των δικτύων. Hacker είναι αυτός που ασχολείται παθιασμένα, ακόμα και μανιασμένα θα μπορούσαμε να πούμε με τον προγραμματισμό, αυτός που μπορεί να προγραμματίζει πολύ γρήγορα ή τέλος ο επαΐων σε ένα πρόγραμμα. Βέβαια, με την πάροδο του χρόνου και χάρη στα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχει αποδοθεί μία αρνητική και λανθασμένη έννοια στον όρο, ο οποίος κατά κανόνα συνδέεται με παρανομίες, παραβιάσεις κωδικών, καταστροφή ιστοσελίδων, πορνογραφικό υλικό, διαδικτυακές υποκλοπές, διάδοση ιών (I Love U... καλέ, αλήθεια το λες; Μ' αγαπάς;!) και άλλα πολλά κακά της μοίρας μας.

Τα προαναφερόμενα ήταν διευκρινιστικά, για να μην περιμένετε να βρείτε το υλικό που φαντάζεστε μέσα από τις σελίδες του hack.gr... ή μήπως θα ήταν καλύτερα να σας έλεγα ότι δεν θα το βρείτε τόσο εύκολα; Όπως και να έχει, δεν θα προβώ σε περαιτέρω δηλώσεις, διότι προβλέπω τέσσερις με πέντε μέρες μετά την κυκλοφορία του παρόντος τεύχους να εισβάλλει στο δωμάτιό μου η SWAT Team, μαζί με ανώτερα στελέχη της CIA και τον εισαγγελέα :).

Το hack.gr στην εισαγωγική σελίδα του χωρίζεται σε τέσσερις τομείς. Πρώτον, το Hack.gr Gazette, όπου μπορείτε να βρείτε νέα στα ελληνικά και τα αγγλικά. Το αρνητικό είναι ότι το τμήμα των ελληνικών νέων έχει να γίνει Update από τα μέσα Ιουλίου - προφανώς οι υπεύθυνοι έχουν εγκαταλείψει το πόστο τους ή βρίσκονται σε διακοπές. Τα νέα στα αγγλικά εμπλουτίζονται, παραπέμπουν όμως σε ένα άλλο site, το theregister.co.uk. Στο ίδιο τμήμα του site την περιέργεια μου κίνησε το τμήμα των Defacements, όπου καταγράφονται όλες οι "επιθέσεις" σε sites. Δηλαδή όταν κάποιος επίδοξος Hacker κατορθώσει να τρυπώσει στους servers του site και επηρεάσει τη δομή των ιστοσελίδων, κερδίζει τη θέση του σε αυτό το ιδιότυπο... hall of fame! Κάθε Defacement συνοδεύεται με αναλυτικές πληροφορίες καθώς και ημερομηνία. Σίγουρα δεν είναι ό,τι καλύτερο για τους ιδιοκτήτες των sites, ωστόσο μου κίνησε την περιέργεια και πιστεύω ότι θα κινήσει και τη δική σας. Εν συνεχεία στο τμήμα Gazettes έχουμε fora, άρθρα αναγνωστών και στήλες, μεγάλο όγκο πληροφοριών, αλλά στερείται ενημέρωσης και παρακολούθησης από τους υπευθύνους.

Αναφέρουμε ορισμένους χαρακτηριστικούς

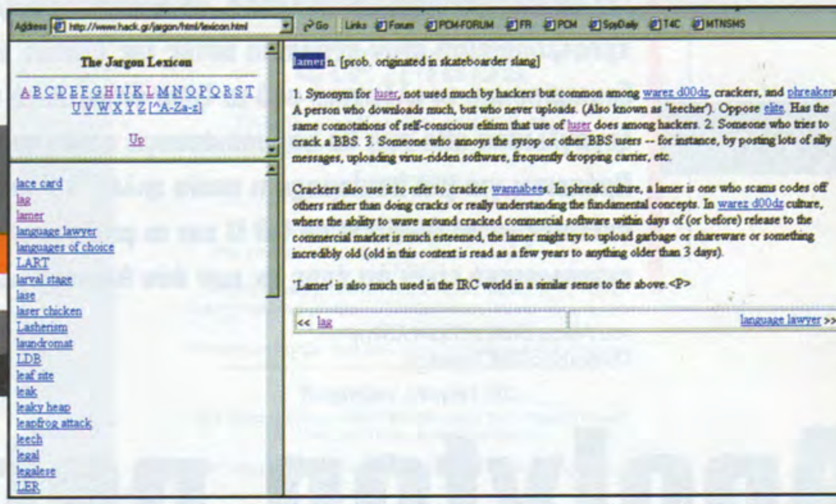


Η αρχική σελίδα του hack.gr ξεκαθαρίζει στο χρήστη ότι δεν πρόκειται να βρει αυτό που νόμιζε ότι θα βρει. Πρόκειται για ένα φυσιολογικότατο site που δεν παραπέμπει στην "παρανομία".

τίτλους από τα fora του hack.gr όπου διεξάγονται εξαιρετικά ενδιαφέρουσες συζητήσεις: Εθισμός στους Υπολογιστές, Hacking και Εκπαίδευση, Επικοινωνία και η ανυπαρξία αυτής, Hackers και Ελλάδα, ISDN Εμπειρίες, Security Experts στον ελλαδικό χώρο, Οι hackerz του #hellas, Hacking is a way of life, Hackers στο Alter, Πανεπιστημιακό επίπεδο Πληροφορικής στην Ελλάδα. Τα μηνύματα είναι συνήθως σε πολύ υψηλό επίπεδο και σίγουρα θα λύσουν πολλές από τις απορίες σας.

Το δεύτερο τμήμα του site είναι το The Greek Scene, όπου υπάρχει κατάσταση με όλους τους χρήστες του hack.gr με links για τις προσωπικές ιστοσελίδες τους. Στο Crack Team βλέπουμε την υλοποίηση της προσπάθειας για το "σπάσιμο" ενός κωδικού με 64-bit κωδικοποίηση. Σε αυτήν την προσπάθεια μπορεί ο καθένας να συνεισφέρει κατεβάζοντας ένα μικρό πρόγραμμα, το οποίο συμμετέχει με μέρος της υπολογιστικής ισχύος του χρήστη στην αποκωδικοποίηση. Παγκοσμίως η υπολογιστική ισχύ που χρησιμοποιείται για την αποκωδικοποίηση υπολογίζεται στους 160.000 P II στα 266MHz! Την προσπάθεια αυτή συντονίζει το site http://www.distributed.net/index.html.en. Επίσης, στο The Greek Scene υπάρχουν τα links για 2.600 Meetings, την Greek Demo Scene και, τέλος, τη στήλη Black Hole.

Στο τρίτο και πολύ σημαντικό τμήμα του site, το Knowledge, θα βρείτε μόνο δύο links, το Hack.gr Gazette, που παρουσιάσαμε ήδη, και το Linux.gr Corner, το οποίο σας παραπέμπει σε έναν παράδεισο πληροφοριών όσον αφορά στην ενημέρωση και τα αρχεία για το λειτουργικό Linux. Δυστυχώς, όμως, τα πάντα είναι γραμμένα στα αγγλικά, ενώ όλα τα links στέλνουν σε άλλες σελίδες, οι οποίες όμως είναι πολύ καλές καθώς περιέχουν προγράμματα, νέα, αρχεία, αρκετό υλικό για τους οπαδούς των πιγκουίνων.



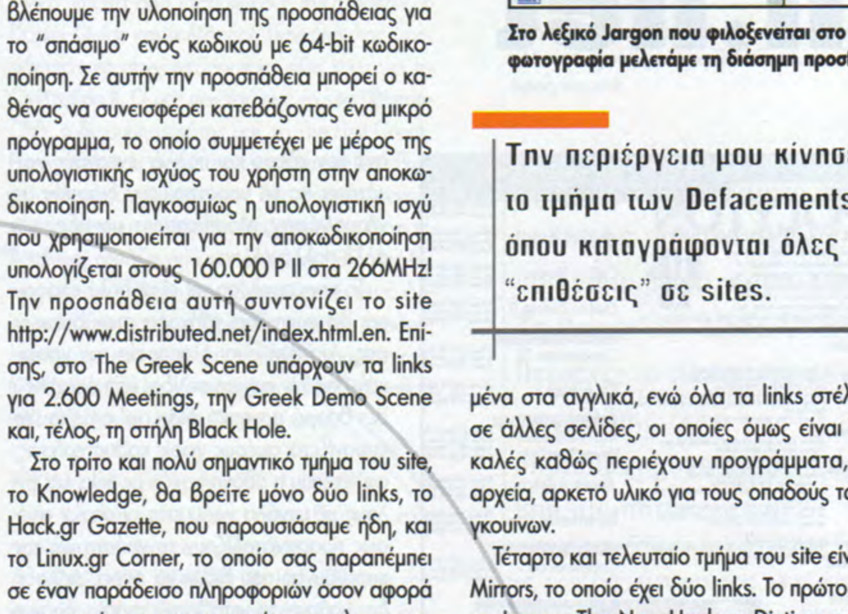
Στο λεξικό Jargon που φιλοξενείται στο hack.gr θα βρείτε επεξήγηση άπειρων λέξεων... Στη φωτογραφία μελετάμε τη διάσημη προσβλητική λέξη "lamer". Είσαι lamer, που λέμε.

> Την περιέργεια μου κίνησε το τμήμα των Defacements, όπου καταγράφονται όλες οι "επιθέσεις" σε sites.

Τέταρτο και τελευταίο τμήμα του site είναι το Mirrors, το οποίο έχει δύο links. Το πρώτο είναι το Jargon: The New Hackers Dictionary, ένα on-line υπερπλήρες λεξικό με αναλυτική περιγραφή και επεξήγηση της κομπιουτερίστικης ορολογίας. Το Jargon Lexicon μου έλυσε πολλές απορίες για διάφορες λέξεις που χρησιμοποιούμε οι φίλοι των υπολογιστών και του Internet, χωρίς όμως να ξέρουμε τι σημαίνουν. Ιδιαίτερα θα ήθελα να σταθώ στη λέξη "lag", η οποία πηγάζει από τη "netlag" και αναφέρεται σε καθυστερήσεις των δικτύων IRC ή σε MUD servers. Αργότερα η έννοια της λέξης επεκτάθηκε και σημαίνει τη γενικότερη καθυστέρηση στο δίκτυο ή σε παιχνίδια (έχω lag, υπάρχει πολύ lag κ.λπ.). Η δουλειά που έχει γίνει στο λεξικό είναι εκπληκτική. Το μόνο "πρόβλημα" είναι ότι είναι στα αγγλικά.

Το δεύτερο link του Mirrors είναι το Linux Gazette, ένα μηνιαίο περιοδικό με ύλη αφιερωμένη στο Linux.

Εν ολίγοις, το www.hack.gr αποτελεί μία ελληνική προσπάθεια για ενημέρωση στο χώρο των δικτύων και της ασφάλειας αυτών. Όσο και να εξερεύνησα το site δεν βρήκα ΚΑΜΙΑ αναφορά σε παράνομα-σπασμένα προγράμματα, πορνογραφικό υλικό ή warez sites, έτσι συνιστώ να το επισκεφτείτε άπαντες! Ό,τι είδα ήταν απολύτως νόμιμο, όλα για τη γνώση και όχι για το τσάμπα. Το αρνητικό είναι ότι οι υπεύθυνοι έχουν εγκαταλείψει την ενημέρωση της σελίδας, έτσι τα μόνα που παραμένουν αξιόλογα είναι τα ατελείωτα links και η παλαιότερη δουλειά που έχει γίνει. Είναι κρίμα μια τέτοια προσπάθεια να εγκαταλείπεται από τους δημιουργούς της. Κάνω έκκληση οι υπεύθυνοι να επανέλθουν στα πόστα τους, αφού το hack.gr αποδεικνύει και έμπρακτα ότι το hacking δεν είναι κάτι το κακό, όπως θέλουν να το παρουσιάζουν οι περισσότεροι [με την εξαίρεση ίσως του τμήματος των Defacements :)]. Καλό μήνα... PC



Τα Defacements είναι το μοναδικό τμήμα του site που έχει στοιχεία "παρανομίας" ή, για να το θέσω πιο σωστά, εκ των υστέρων "παρανομίας". Ο νοών νοείτω και ο παρανοών... παρανοείτω! :P

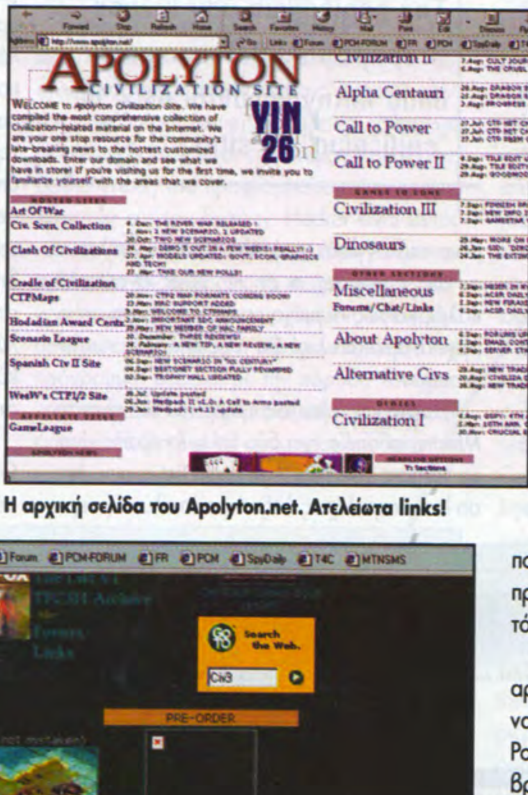
Hot sites.com

Για να μην υπάρξει παρεξήγηση, να διευκρινίσουμε ότι η κατάληξη .com που χρησιμοποιείται στην ονομασία αυτής της στήλης έχει συμβολικό χαρακτήρα, με στόχο να ξεχωρίσουμε τα ελληνικά από τα ξένα sites. Αυτή η αναφορά έγινε σκόπιμα, διότι το ξενόγλωσσο site που θα παρουσιάσουμε αυτόν το μήνα είναι το www.apolyton.net. Πρόκειται για μία homepage η οποία φιλοξενεί πολλές σελίδες στους κόλπους της, όλες σχετικές με τα Civilization I & II και τα μεταγενέστερα αυτού -φοβερά- strategies! Το εντυπωσιακό είναι ότι ένας εκ των δύο δημιουργών της σελίδας αυτής είναι Ελληνας...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr

Apolyton.net

Το apolyton.net είναι το μητρικόκεντρικό site από το οποίο ξεκινούν παρακλάδια για άλλα sites. Κάθε uno-site είναι αυτόνομο και ασχολείται με διαφορετική θεματολογία, ο συνεκτικός δεσμός όλων, όμως, είναι το Civilization και οι απόγονοί του. Τα βασικά παιχνίδια με τα οποία ασχολείται το Apolyton.net είναι τα Civilization I & II, το Call To Power I και II, το Alpha Centauri και τα πολυαναμενόμενα Civilization III και Dinosaurs. Το βρίσκω απίθανο να μην έχετε δει ή παίξει τουλάχιστον ένα από αυτά τα παιχνίδια, αφού κανένα δεν πέρασε απαρατήρητο. Ολα είναι αξιόλογα παιχνίδια στρατηγικής, με μεγάλο φανατικό κοινό



Η αρχική σελίδα του Apolyton.net. Ατελείωτα links!

ανά τον κόσμο και πολλές ενεργούς κοινότητες να τα υποστηρίζουν διαρκώς με νέους χάρτες, Modifications, μονάδες και άλλα πολλά κόλπα.

Το www.apolyton.net είναι πολύ ελαφρύ και θα φορτώσει γρήγορα στον browser σας. Αισθητή είναι η απουσία των γραφικών από την αρχική σελίδα, κάτι όμως που δεν θεωρώ αρνητικό, διότι αφ' ενός το site εμφανίζεται αμέσως χωρίς καθυστερήσεις, αφ' ετέρου η οθόνη γεμίζει με links και τίτλους με μεγάλα γράμματα οι οποίοι αμέσως προσανατολίζουν το χρήστη για την κατεύθυνση που θέλει να πάρει. Δηλαδή δεν υπάρχει το μεταβατικό στάδιο, όπου ο επισκέπτης στο site αρχίζει και ρολάρει την μπάρα πάνω κάτω προκειμένου να βρει κάποια πληροφορία ή link που τον ενδιαφέρει. Τα πράγματα είναι ξεκάθαρα: Εάν ξέρεις τι θέλεις, τότε το site θα σου δείξει πού να πας.



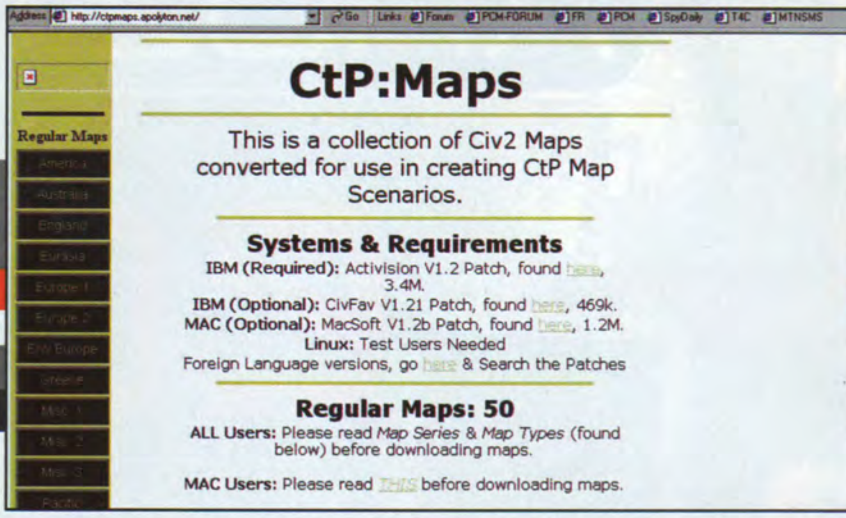
Το παρακλάδι του Apolyton.net για το αναμενόμενο παιχνίδι Civilization III.

Η αρχική σελίδα χωρίζεται σε δύο στήλες. Η αριστερή στήλη περιλαμβάνει τα φιλοξενούμενα sites σχετικά με το Civilization II, Call To Power και τα λοιπά, ενώ στο κάτω μέρος θα βρείτε links για όλα τα τελευταία νέα του site. Για τα νέα του apolyton.net μπορείτε να ενημερωθείτε με δύο τρόπους: είτε να τα διαβάσετε είτε να τα ακούσετε! Η δεύτερη επιλογή είναι αρκετά εντυπωσιακή, διότι χρησιμοποιεί την τεχνολογία του Real Audio και η ενημέρωση γίνεται κάθε εβδομάδα με μία νέα εκπομπή, μέσω της οποίας πραγματοποιείται διεξοδική ενημέρωση για όλα τα νέα της εβδομάδας που πέρασε σε μορφή ειδήσεων ραδιοφωνικής εκπομπής.

Τα βασικά παιχνίδια με τα οποία ασχολείται το site είναι τέσσερα, το Civilization II, το Alpha Centauri, το Call To Power και το Call To Power II, τα οποία μπορείτε να βρείτε στη δεξιά

στήλη της αρχικής σελίδας κάτω από τον τίτλο Current Games. Από κάτω ακριβώς υπάρχει η στήλη "Games to Come", την οποία μονοπωλούν το Civilization III και το Dinosaurs, τα οποία βρίσκονται ακόμα υπό κατασκευή. Λίγο πιο κάτω, υπό την επικεφαλίδα "Oldies", θα βρείτε ένα link για το site του αξέχαστου Civilization, όπου εδώ, βέβαια, δεν έχουμε τόσο συχνά Updates. Ωστόσο αξίζει τον κόπο να το επισκεφτείτε, απλώς για να αποτίσετε φόρο τιμής στο πρώτο παιχνίδι της σειράς, που άνοιξε το δρόμο για όλα τα επόμενα.

Το εντυπωσιακότερο όλων, όμως, είναι ότι ένας από τους δημιουργούς του apolyton.net είναι Ελληνας! Για την ακρίβεια, τον Ιούλιο του 1998, έπειτα από επτά ημέρες συζητήσεων, ο Daniel Quick και ο Μάρκος Γιαννόπουλος αποφάσισαν να συγχωνεύσουν τα sites τους για το Civilization II. Ο μεν πρώτος είχε το site Ultimate CIVII, ο δε συμπατριώτης μας το The First Greek. Εμπνευστής του ονόματος του νέου site που βγήκε από τη συγχώνευση των δύο προηγούμενων, πρέπει να είναι ο Μάρκος Γιαννόπουλος, διότι το Apolyton πηγάζει από την ελληνική λέξη Απόλυτον. Με την πάροδο του χρόνου το site αυτό έγινε πολύ διάσημο και διεύρυνε το πεδίο ενασχόλησής του και σε άλλα παιχνίδια, προγόνους (Civilization) αλλά και απογόνους του Civilization II (Call To Power, Alpha Centauri κ.λπ.).



Από το CTPMaps μπορείτε να βρείτε ένα σωρό χάρτες για το Call To Power. Αρκετοί από αυτούς, μάλιστα, έχουν μεταφερθεί αυτούσιοι από το Civilization II. Το CTPMaps είναι hosted site στο Apolyton.net.

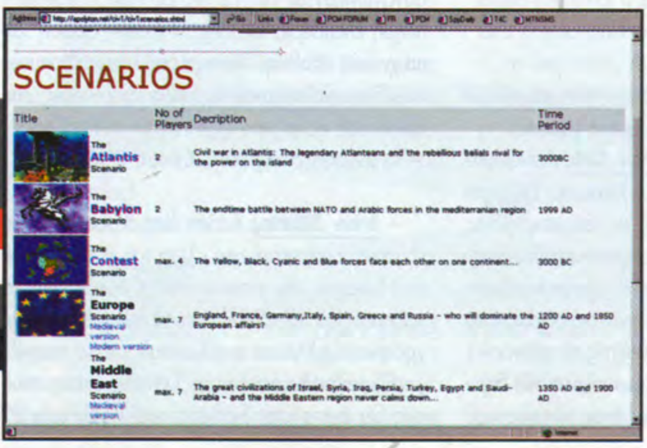
> Πρόκειται -πιθανότατα- για το καλύτερο site σχετικά με τα παιχνίδια Civilization, Call To Power και Alpha Centauri. Περιέχει τα πάντα και συν τοις άλλοις είναι δημιουργημένο κατά το ήμισυ από συμπατριώτη μας.

BEST OF THE BEST LINKS

Τα καλύτερα links που βρήκα στο apolyton.net είναι τα ακόλουθα:

▾ **CALL TO POWER II:** Η διεύθυνση του site είναι http://apolyton.net/ctp2 και το link του μπορείτε να το βρείτε από το www.apolyton.net. Σε αυτό μπορείτε να βρείτε τα τελευταία νέα για το Call To Power II και μία ατελείωτη λίστα από αρχεία. Εκεί όμως όπου θα ήθελα να επικεντρώσω την προσοχή σας είναι τα Modifications, τα οποία στην κυριολεξία είναι ατελείωτα. Οσοι ασχολείστε με το παιχνίδι, θα βρείτε άπειρα αρχεία τα οποία τροποποιούν το Call To Power II, προσθέτοντας νέα στοιχεία, χάρτες, μονάδες, εμπορεύσιμα υλικά και κτήρια. Εξίσου αξιόλογο είναι το τμήμα Files, όπου μπορείτε να βρείτε χάρτες, να κατεβάσετε τα mods, το τελευταίο patch κ.ο.κ.

▾ **SCENARIO LEAGUE:** Πρόκειται για ένα hosted site, από το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε εκατοντάδες MegaByte από scenarios για το Civilization II, τα οποία μάλιστα είναι χωρισμένα και σε τρεις κατηγορίες, τις: Historical, Fantasy/Sci-Fi και Fictional! Η διεύθυνση του site είναι http://sleague.apolyton.net και link μπορείτε να βρείτε από την αρχική σελίδα του www.apolyton.net.



Ακολουθώντας το link για το Civilization I, μπορείτε να βρείτε ακόμα και scenarios για το ένδοξο αυτό παιχνίδι, που έχει πουλήσει περισσότερα από 850.000 αντίτυπα, τεράστιος αριθμός για την εποχή που κυκλοφόρησε.

▾ **CIVILIZATION III:** Εν αναμονή της τρίτης συνέχειας του Civilization III, μπορείτε να επισκεφτείτε αυτό το τμήμα του Apolyton.net προκειμένου να ενημερωθείτε για τα τελευταία γεγονότα στο χώρο της δημιουργίας του εν λόγω παιχνιδιού, να δείτε ολοκαίνουρια screenshots και να μελετήσετε συνεντεύξεις και reviews. Οι πιο φανατικοί από εσάς, μάλιστα, μπορείτε μέσω αυτού του site να προπαραγγείλετε (Pre-Order) το Civilization III, ούτως ώστε να είστε οι λίγοι προνομιούχοι που θα παίζετε το παιχνίδι, ενώ οι υπόλοιποι θα το ζητούν πανικόβλητοι στα καταστήματα παιχνιδιών.

▾ **CTPMAPS:** Χάρτες, χάρτες, χάρτες και ακόμα περισσότεροι χάρτες για το Call To Power. Να φανταστείτε, βρήκα και χάρτες για να παίξετε Scenario ακόμα και στην Ελλάδα! Ο,τι ψάχνετε, θα το βρείτε εδώ. Πρόκειται για ένα hosted site από το Apolyton.net και η διεύθυνσή του είναι http://ctpmaps.apolyton.net.

▾ **ABOUT APOLYTON:** Σε αυτό το τμήμα του site αναφέρονται τα πάντα για τη δημιουργία και την εξέλιξη της σελίδας Apolyton. Τα συγχαρητήριά μου στον κύριο Μάρκο Γιαννόπουλο, το συμπατριώτη μας και κατά το ήμισυ αφεντικό του www.Apolyton.net!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Πρόκειται -πιθανότατα- για το καλύτερο site σχετικά με τα παιχνίδια Civilization, Call To Power και Alpha Centauri. Περιέχει τα πάντα και συν τοις άλλοις είναι δημιουργημένο κατά το ήμισυ από συμπατριώτη μας. Αν και μοιάζει απλό και λιτό, παρ' όλα αυτά διαθέτει φοβερό όγκο πληροφοριών και αρχείων πολύ χρήσιμων για τα συγκεκριμένα παιχνίδια! PC



ΑΠΟΣΤΟΛΗ ects 2001

Το "PC Master" ήταν εκεί!

Η φετινή ECTS διεξήχθη από τις 2 έως τις 4 Σεπτεμβρίου στο Λονδίνο και συγκεκριμένα στα Docklands, σε έναν όμορφο εκθεσιακό χώρο, όπου σχεδόν 300 εταιρείες παρουσίασαν τα νέα δημιουργήματά τους. Ωστόσο, μεγάλη εντύπωση προκάλεσε η απουσία αρκετών κολοσσών του χώρου, οι οποίοι προτίμησαν και φέτος να κάνουν δικές τους εκδηλώσεις έξω από την έκθεση, καλώντας λίγους μόνο δημοσιογράφους. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι εταιρείες Eidos, Electronic Arts, Nintendo (στις δύο πρώτες εκδηλώσεις παρευρέθηκε και το "PCM", στην πρώτη μάλιστα κατ' αποκλειστικότητα για την Ελλάδα). Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάστηκαν αξιόλογα παιχνίδια, τα οποία με το ζόρι στριμώξαμε στις ακόλουθες σελίδες και θα παρελάσουν στη συνέχεια.

ΟΙ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ

Ξεκινάμε, λοιπόν, την περιήγησή μας στην ECTS αναφέροντας ανά εταιρεία τα νέα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν. Σε καμία περίπτωση, βέβαια, δεν ισχυριζόμαστε ότι θα σας αναφέρουμε το σύνολο των παιχνιδιών κάθε εταιρείας, ωστόσο ελπίζουμε να σας δώσουμε μια ιδέα από τα σημαντικότερα.

WANADOO

Κύριο χαρακτηριστικό όλων των παιχνιδιών της Wanadoo είναι τα πολύ καλά γραφικά.

Hitchcock - The Final Cut: Adventure βασισμένο σε ταινίες του Χίτσκοκ. Περιέχει πολλά αποσπάσματα από τις συγκεκριμένες ταινίες, ενώ και όλα τα backgrounds είναι επηρεασμένα από αυτές. Πολύ μου άρεσε το inventory του παιχνιδιού, αλλά και ο τρόπος που κατηγοριοποιεί αυτόματα όλες τις πληροφορίες που παίρνουμε για τους χαρακτήρες. Οι δημιουργοί του υπολογίζουν πως ένας μέτριος παίκτης θα χρειαστεί περίπου 15-20 ώρες για να το ολοκληρώσει.

➤ Κυκλοφορία: Οκτώβριος 2001

New York Race: Φουτουριστικό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας, εμπνευσμένο από την εισαγωγή του "The Fifth Element". Ιπτάμενα οχήματα συναγωνίζονται σε 12 πίστες που επιτρέπουν πλήρη ελευθερία κίνησης. Η έντονη δράση του παιχνιδιού υποβοηθείται και από κάποια bonuses που δίνουν στους παίκτες όπλα και ασπίδες, επιτρέποντας να κάνουν ζημιά στους αντιπάλους.

➤ Κυκλοφορία: Νοέμβριος 2001

Iron Storm: Action first & third person shooter που κινείται στο κλίμα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Με εντυπωσίασαν πάρα πολύ τα γραφικά (το I.S. βασίζεται σε μια νέα μηχανή γραφικών) αλλά και το όλο στυλ του. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 6 κόσμους με 3 πίστες, στους οποίους θα έχετε στη διάθεσή σας γύρω στα 20

Το "PC Master", στην προσπάθειά του να σας προσφέρει όσο το δυνατόν αρτιότερη και αμεσότερη ενημέρωση, δεν θα μπορούσε να λείπει από τη μεγαλύτερη ευρωπαϊκή εκδήλωση interactive entertainment, την ECTS. Στις σελίδες που ακολουθούν θα προσπαθήσουμε να κάνουμε έναν μικρό απολογισμό των όσων είδαμε.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



όπλα. Κάτι ακόμη εντυπωσιακό είναι πως ανάμεσα σε κάθε πίστα το παιχνίδι δεν θα κάνει load καθόλου, αλλά θα προχωράτε κατευθείαν στην επόμενη. Σημειώνω πως το project έχει πολύ καιρό ακόμα μπροστά του, ωστόσο ήδη έχει ξεκινήσει να ετοιμάζεται το IS2, το οποίο θα υποστηρίζει μόνο multiplayer!

➤ Κυκλοφορία: Μάρτιος 2002

Curse: The eye of Isis: 3D person horror action, με 30 ώρες παιχνιδιού, το Curse ποντάρει πολλά στην ατμόσφαιρά του, καθώς και στην καταπληκτική κινηματογραφική κίνηση της κάμερας!

➤ Κυκλοφορία: Ανοιξη 2002

ARXEL TRIBE

Στο booth της Arxel Tribe, εκτός του Hitchcock (του οποίου είναι και δημιουργός, η Wanadoo κάνει μόνο τη διανομή) είδαμε και το **Primitive Wars**. Πρόκειται για ένα real time strategy, το οποίο εξελίσσεται στην προϊστορική εποχή. Περιλαμβάνει τέσσερις φυλές και εκτός από το single player κομμάτι, απ' ό,τι μου εξήγησαν οι δημιουργοί του, ποντάρουν πολύ και στο multiplayer μέρος, γι' αυτό άλλωστε έχει και δικό του server στη διεύθυνση www.primitivewars.com. Ενα ωραίο χαρακτηριστικό του είναι ότι διεξάγονται μάχες και μέσα στα κτήρια (κάτι που γινόταν και στο Red Alert 1, αν θυμάστε). Δυστυχώς, τα γραφικά του όχι μόνο δεν έχουν κάτι να επιδείξουν, αλλά είναι μάλλον ξεπερασμένα για την εποχή μας.

➤ Κυκλοφορία: Τέλος 2001

CDV

Η CDV είχε μία αρκετά καλή παρουσία στην έκθεση, με μερικά παιχνίδια που ξεχωρίζουν από το σωρό.

Project Nomads: Πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο κέρδισε και βραβείο. Είναι αρκετά μπερδεμένο στο gameplay, κάτι όμως που είναι λογικό αν αναλογιστούμε ότι προσπαθεί να συνδυάσει πολλούς τύπους παιχνιδιών: action, strategy και RPG. Ας προσπαθήσω, λοιπόν, να σας το εξηγήσω: Σε έναν κόσμο όπου πολλά νησιά ίπτανται γύρω από τα σύννεφα, χειριζόμαστε έναν μηχανικό, ο οποίος με τις ικανότητές του μπορεί να χτίσει σε ένα νησί διάφορα κτήρια (τα τυπικά των RTS). Από αυτά παράγονται πολεμικές μονάδες, που αντιμάχονται τις μονάδες των υπόλοιπων νησιών. Το νησί μας κινείται στο σύμπαν αυτό (σαν διαστημόπλοιο θα έλεγα) και μπορεί να εξερευνά νέους κόσμους. Το παιχνίδι το έπαιξα για αρκετή ώρα και δηλώνω εντυπωσιασμένος αλλά και αρκετά μπερδεμένος για το αν θα κατορθώσουν οι σχεδιαστές του να συνδυάσουν σωστά όλα αυτά τα στοιχεία. Συνολικά θα περιλαμβάνει 25 αποστολές, που υπολογίζεται ότι θα σας απασχολήσουν για 30 με 40 ώρες, ενώ στο multiplayer θα υποστηρίζονται μέχρι 8 παίκτες. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του Project Nomads



AQUANOX


COMANCHE 4

έχει προσδιοριστεί στο τρίτο τρίμηνο του 2002, τα γραφικά του, όμως, δείχνουν ήδη πολύ καλά.

The Mystery of the Druids: Επιτέλους, ένα "καθαρό" adventure, το οποίο δείχνει πολύ ενδιαφέρον. Υποδυόμαστε έναν ντετέκτιβ της Scotland Yard, που ερευνά μια παράξενη σειρά από φόνους. Ολα δείχνουν πως υπεύθυνη για τους φόνους είναι μία ομάδα από νεο-Δρυΐδες, η οποία θυσιάζει ανθρώπους στις τελετές της. Βοηθός στο δύσκολο έργο μας είναι μία ανθρωπολόγος. Αυτή θα μας μάθει τον τρόπο ζωής και τις συνήθειες των Δρυΐδων, ώστε να ταξιδέψουμε στο παρελθόν μεταμφιεσμένοι, να εισέλθουμε στην οργάνωσή τους και να αποτρέψουμε τους φόνους. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και πλούσια σε ποικιλία (γύρω στις 50 περιοχές, σύμφωνα με τους ανθρώπους της CDV, θα επισκεφτούμε). Για να καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας, θα χρειαστεί να συνομιλήσουμε με περισσότερους από 20 χαρακτήρες, στους οποίους δανείζουν φωνή γνωστοί ηθοποιοί (αν και πάντα έτσι λένε).

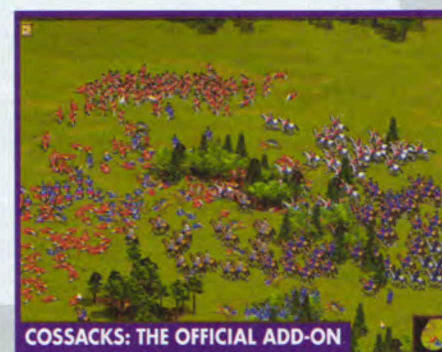
➤ Ημερομηνία κυκλοφορίας: Τέλη 2001

Cossacks: The Official Add-on: Μετά τη μεγάλη επιτυχία του Cossacks, λογικό ήταν να έρθει και η σειρά του add-on. Περιλαμβάνει πολλές μικροβελτιώσεις, νέες μονάδες και δύο νέα έθνη, τα Bavaria και Denmark. Επιπλέον δημιουργήθηκαν 5 νέες campaigns 6 αποστολών η καθεμία, που διεξάγονται σε Πρωσία, Αλγερία, Σαξονικές χώρες, Πολωνία, Αυστρία. Υπάρχουν επίσης 6 νέες single αποστολές και νέοι σχηματισμοί. Θεωρώ πως για add-on είναι πολύ πλούσιο και θα προσφέρει πολύ περισσότερες ώρες παιχνιδιού στους τυχερούς κατόχους του αρχικού Cossacks.

➤ Αναμένεται να κυκλοφορήσει προς το τέλος του 2001.

Warcommander: Το σενάριο του Warcommander μας τοποθετεί στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και συγκεκριμένα στην απόβαση των συμμάχων στη Νορμανδία. Τα υπόλοιπα είναι λίγο πολύ γνωστά και ακολουθούν το τυπικό των πιο πολλών tactical strategies (βλ. Commandos). Χειριζόμαστε ένα αμερικανικό τάγμα και έχουμε στη διάθεσή μας 40 μονάδες για να τα βγάλουμε πέρα στις 40 συνολικά αποστολές των δύο campaigns. Αναμένεται να ξετρελάνει όλους τους φίλους αυτής της ιστορικής περιόδου (και τον Federal, βεβαίως-βεβαίως).

➤ Ημερομηνία κυκλοφορίας: 4ο τρίμηνο του 2001


COSSACKS: THE OFFICIAL ADD-ON

MICROIDS

Στο περίπτερο της Microids, ένα από τα καλύτερα της έκθεσης, είχα την ευκαιρία να μιλήσω για κάθε παιχνίδι με το δημιουργό του.

Druuna: Ενα action-adventure που προέρχεται από τους κόσμους των κόμιξ του σχεδιαστή P. Serpieri και μου έκανε πολύ καλή εντύπωση. Αναμφίβολα, το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού (εκτός από την ηρωίδα του) είναι το "ψαγμένο" σενάριό του. Η Druuna βρίσκεται σε κωματώδη κατάσταση και ακροβατεί ανάμεσα στη ζωή και το θάνατο. Με τη βοήθεια μιας συσκευής που συνδέεται με το μυαλό της, η ηρωίδα (την υποδύεστε) θα προσπαθήσει να βρει τι την έφερε σε αυτή την

ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΑΠΟ HARDWARE

Μπορεί η έκθεση να αφορά κυρίως σε παιχνίδια, αυτό όμως δεν σημαίνει πως κάποιες εταιρείες hardware δεν είχαν τη δική τους παρουσία. Ειδικά οι εταιρείες που κατασκευάζουν κάρτες γραφικών, μας έκαναν να μείνουμε με το στόμα ανοιχτό με τα φοβερά demos που έτρεχαν! Συγκεκριμένα η ATI μας έδειξε τη νέα κάρτα της FIRE GL 8800, η οποία συνοδεύεται από 64MB DDR και υποστηρίζει πλήρως το Directx 8.1! Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει η κάρτα είναι 2.048x1.536 και έχει ένα σωρό νέα features που την κάνουν, σύμφωνα με αρκετά sites, να υπερέχει της GeForce3! Λέτε να καταφέρει να ξεχωρίσει και στην αγορά ή όλα είναι, τελικά, θέμα marketing; Οπως μας είπαν και στο περίπτερο της ATI, σημαντική ήταν και η συμβολή της Microsoft κατά την παραγωγή της κάρτας, η οποία φαίνεται, δε, ότι θέλει να συνομιλεί μόνο με την nVIDIA για τα χαρακτηριστικά του DirectX. Στην αντίπερα όχθη η nVIDIA, σε ένα αρκετά όμορφο περίπτερο, δεν έχασε την ευκαιρία να καμαρώνει που όλες οι παρουσιάσεις χρησιμοποιούσαν κάρτες γραφικών της, ενώ φυσικά σε ορισμένους υπολογιστές έτρεχαν εντυπωσιακά demos που έκαναν χρήση όλων των features που υποστηρίζει η GeForce3. Παρούσα ήταν και η Hercules, η οποία, όμως, παρουσίασε πιο πολύ τις κάρτες της με τα chips Kyro και Kyro 2, τα οποία προσφέρουν πολύ καλές επιδόσεις σε φθηνές τιμές. Απ' ό,τι βλέπουμε, λοιπόν, μπορεί οι Voodoo να αποτελούν παρελθόν, ο ανταγωνισμός όμως καλά κρατεί!

κατάσταση και να να ξυπνήσει από το λήθαργό της. Σε κάποια ήσυχη στιγμή που βρήκα το έπαιξα για λίγο και πρέπει να πω ότι είναι πολύ ατμοσφαιρικό. Σημειώνω πως το παιχνίδι προέρχεται από κόμιξ που απευθύνονται σε ενήλικες, ωστόσο ένας από τους δημιουργούς μού εξήγησε πως το παιχνίδι δεν περιέχει πολλές ακατάλληλες σκηνές (μόνο σε μία λέει εμφανίζεται η Druuna γυμνή), προκειμένου να μη χαρακτηριστεί "μόνο για ενηλίκους". Βέβαια, δεν ξέρω αν θα υπάρξει κάποιο patch ή αν έχει ενσωματωθεί ενδεχομένως κάποιο easter egg :). Μην το χάσετε με τίποτα!

➤ Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα στις 20 Σεπτεμβρίου.

Tennis Master Series: Πολύ καλό παιχνίδι τένις, το οποίο είναι ό,τι πρέπει για κόντρες με τους φίλους σας. Θετικό είναι το γεγονός πως οι αντίπαλοι που ελέγχονται από τον υπολογιστή είναι "έξυπνοι", παρακολουθούν τα λάθη σας και προσπαθούν να τα εκμεταλλευτούν κατάλληλα. Το μόνο που δεν ξέρω, βέβαια, για το παιχνίδι είναι τι τύχη θα έχει στην Ελλάδα, αφού δεν νομίζω να πουλήσει πολλά κομμάτια.

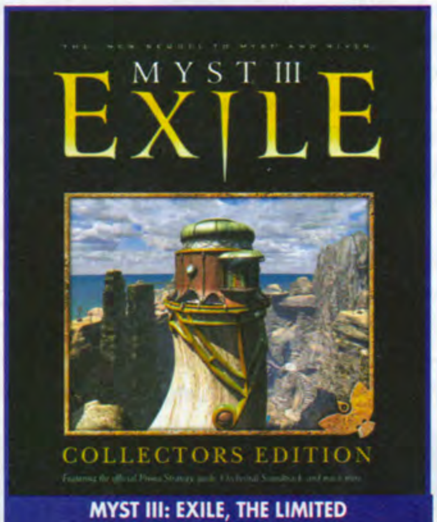
➤ Το Tennis Master Series θα κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο (του 2001, φυσικά).

Warrior Kings: Πολύ εντυπωσιακό μεσαιωνικό 3D RTS, το οποίο, εκτός από πολύ καλά γραφικά, δείχνει να έχει και ενδιαφέρον gameplay. Κάθε μονάδα του παιχνιδιού είναι μοναδική και έχει το δικό της πλεονέκτημα, έτσι θα πρέπει να βρείτε τη στρατηγική σημασία καθεμίας και να τη χρησιμοποιήσετε ανάλογα. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού ανέφεραν πως έχουν σχεδιάσει το Warrior Kings έτσι ώστε τακτικές "rush" να μπορούν να επιτευχθούν. Ελπίζω, βέβαια, αυτό να μη σημαίνει πως θα είναι εξαιρετικά αργό.

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Χριστούγεννα 2001

Master Rallye: Δεν παίζω πολλά παιχνίδια racing, όμως το συγκεκριμένο μου άρεσε αρκετά. Αν χάριζαν, μάλιστα, και κανένα τιμόνι με feedback, θα ήταν ακόμα καλύτερο. :)

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Φθινόπωρο 2001



MYST III: EXILE, THE LIMITED COLLECTORS EDITION

Η φετινή ECTS διεξήχθη από τις 2 έως τις 4 Σεπτεμβρίου στο Λονδίνο και συγκεκριμένα στα Docklands, σε έναν όμορφο εκθεσιακό χώρο, όπου σχεδόν 300 εταιρείες παρουσίασαν τα νέα δημιουργήματά τους.

FANTAGRAM

Τη δεύτερη ημέρα επισκεφτήκαμε τη Fantagram, η οποία, αν και μικρή (καλά, μη βαράτε), έχει κάποιους καλούς τίτλους.

Πρώτο κατά την παρουσίαση μου έδειξαν το **Shining Lore on-line**, ένα massive multiplayer on-line RPG (απ' ό,τι κατάλαβα κάθε εταιρεία οφείλει να έχει και από ένα). Προσωπικά δεν μου άρεσε καθόλου, γιατί είχε γραφικά manga (γούστα είναι αυτά, τι να κάνουμε), τα οποία όμως δεν ήταν καθόλου προσεγμένα. Πλέον αυτού, το παιχνίδι δεν έχει τίποτα καινούριο να παρουσιάσει, θαρρείς πως υπάρχει απλώς για να λέει η εταιρεία ότι έχει ένα mmoRPG.

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Ιανουάριος 2002.

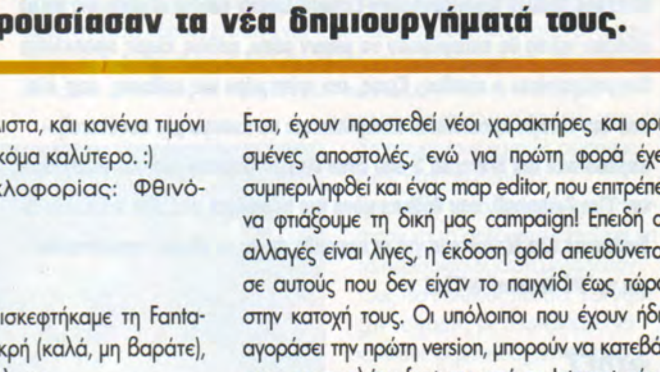
Έπειτα ήρθε η σειρά του **Duality**, του οποίου είδα μόνο ένα trailer, καθώς δεν υπάρχει κάτι άλλο έτοιμο, αφού θα κυκλοφορήσει τέλη 2002. Πρόκειται, πάντως, για ένα action RPG, το οποίο έχει φανερές cyberpunk επιρροές και ετοιμάζεται από μία πρώην ομάδα προγραμματιστών της Pyro. Δεν μπορώ να το κρίνω ακόμα, αφού είναι πολύ νωρίς, όπως είπαμε, και τα trailers δείχνουν πάντα ωραία :)

Το **Kingdoms Under Fire Gold** αποτελεί μία "αναβαθμισμένη" έκδοση του Kingdoms Under Fire, που περιλαμβάνει πολλές βελτιώσεις. Έτσι, έχουν προστεθεί νέοι χαρακτήρες και ορισμένες αποστολές, ενώ για πρώτη φορά έχει συμπεριληφθεί και ένας map editor, που επιτρέπει να φτιάξουμε τη δική μας campaign! Επειδή οι αλλαγές είναι λίγες, η έκδοση gold απευθύνεται σε αυτούς που δεν είχαν το παιχνίδι έως τώρα στην κατοχή τους. Οι υπόλοιποι που έχουν ήδη αγοράσει την πρώτη version, μπορούν να κατεβάσουν τα επιπλέον features από το Internet μέσα στον Σεπτέμβριο, παράλληλα με την κυκλοφορία του παιχνιδιού στα καταστήματα. Τέλος, να αναφέρω πως η κανονική έκδοση του Kingdoms Under Fire πωλείται και πλήρως εξελληνισμένη.

EMPIRE INTERACTIVE

Στη συνέχεια είχαμε μία συνάντηση με κάποιους ανθρώπους της Empire Interactive, οι οποίοι


CURSE: THE EYE OF ISIS


THE MYSTERY OF THE DRUIDS

μας έδωσαν πληροφορίες για τρία παιχνίδια τους που θα κυκλοφορήσουν σε PC.

Director of Football: Οπως φαίνεται και από τον τίτλο, πρόκειται για ένα management simulation με θέμα το ποδόσφαιρο. Περιέχει πληθώρα χαρακτηριστικών, όπως 21 ιδιότητες για κάθε ποδοσφαιριστή και πολλά συστήματα και στρατηγικές, η αλήθεια όμως είναι πως δεν καταφέρνει σε καμία περίπτωση να ξεπεράσει το βασιλιά του είδους, το Championship Manager. Το μοναδικό χαρακτηριστικό που έχει επιπλέον από το Championship Manager είναι η τρισδιάστατη απεικόνιση του αγώνα, αν και αυτό κρίνεται μάλλον ως δευτερεύουσας σημασίας.

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Σεπτέμβριος 2001

Sega GT: 130(!) αγωνιστικά sport αυτοκίνητα σας περιμένουν για να τα οδηγήσετε στις 22 πίστες του παιχνιδιού, συναγωνιζόμενοι είτε τον υπολογιστή είτε κάποιον φίλο σας (split screen). Αυτό που μου άρεσε περισσότερο είναι ότι θα μπορούμε να δημιουργήσουμε από την αρχή το δικό μας αυτοκίνητο μέσα από πάρα πολλές επιλογές.

➤ Το παιχνίδι κυκλοφορεί τον Οκτώβριο.

Hundred Swords: Real time strategy που εξελίσσεται σε μεσαιωνική εποχή. Είναι πλήρως 3D και έχει τέσσερις φυλές με έναν αρχηγό για καθεμία. Κάθε φυλή έχει τα δικά της μοναδικά προτερήματα που την κάνουν να ξεχωρίζει έναντι των υπολοίπων. Καθώς κερδίζετε μάχες, θα παίρνετε κάποιους πόντους (αναφέρονται ως "shells") οι οποίοι σας επιτρέπουν να αυξήσετε τις ικανότητες του στρατού σας. Το παιχνίδι, που κυκλοφορεί τον Οκτώ-

Warcraft III: Reign of Chaos

Αποκλειστική Συνέντευξη Παρουσίαση

Ενα από τα δημοφιλέστερα περίπτερα της ECTS ήταν σίγουρα αυτό της Blizzard. Πολλοί δημοσιογράφοι ξεροστάλιαζαν απέξω ελπίζοντας ότι με κάποιον τρόπο θα καταφέρουν να μπουν μέσα, καθώς χωρίς πρόσκληση δεν επιτρεπόταν η είσοδος. Εμείς, την τρίτη μέρα της έκθεσης, παρ' όλο που δεν είχαμε πρόσκληση, κατορθώσαμε να έχουμε μία συνέντευξη-παρουσίαση του Warcraft 3 από έναν εκ των δημιουργών του παιχνιδιού, τον Tim Campbell, που δόθηκε μόνο στο περιοδικό μας. Στη συνέχεια θα διαβάσετε όλα τα νεότερα για το παιχνίδι, όπως τα έδωσε αποκλειστικά για το "PC Master" ο Tim!

ΦΥΛΕΣ

Υπάρχουν 4 playable φυλές στο παιχνίδι, οι γνωστές από το προηγούμενο Warcraft: Humans και Orcs και οι δύο νέες Night Elves και Undeads. Μερικά από τα units κάθε φυλής είναι τα εξής:



Οι Humans βασίζονται σε μονάδες, όπως οι Dwarfs, τα Elves και οι Gryphon Raiders (υπήρχαν και στο Warcraft 2). Μία μονάδα τους, ο Paladin, μπορεί να κάνει resurrection, να "αναστήσει" δηλαδή κάποιους από τους πεθαμένους συμπολεμιστές του. Μόνο προσοχή γιατί το spell αυτό μπορεί να γίνει μόνο μία φορά την ημέρα. Μία άλλη μονάδα, ο Dwarf, έχει την ικανότητα να χτίζει ένα ορυχείο μόνος του, κάτι που σημαίνει ότι δεν θα ξεμείνετε ποτέ από λεφτά! Και εδώ, όμως, πρέπει να έχετε υπόψη σας το εξής: Το ορυχείο υπάρχει μόνο όσο ο Dwarf σας ζει. Δυστυχώς, όμως, μόλις αυτός χτίσει το ορυχείο, μένει με πολύ λίγη ενέργεια, η οποία αυξάνει πάλι δραματικά αργά! Λάβετε επιπλέον υπόψη σας πως μόλις χτιστεί το ορυχείο, οι αντίπαλοι ειδοποιούνται για την ακριβή θέση του. Γι' αυτό προστατεύστε τον Dwarf σας όσο είναι ευάλωτος.

Οι Orcs δεν έχουν υποστεί μεγάλες αλλαγές, με τις βασικές μονάδες τους να παραμένουν ίδιες. Ξεχωρίζει ο Tauren, ένας αργός αλλά πολύ ισχυρός πολεμιστής. Ουσιαστικά αντικαθιστά τον Ogre του Warcraft 2 και θα είναι και playable μονάδα στο World of Warcraft.

Οι Undead έχουν μία πολύ καλή μονάδα, το Acolyte, το οποίο αν "θυσιάσουμε" εμείς οι ίδιοι, καταστρέφει το έδαφος ώστε να μπορούν να χτίζουν σε αυτό τα κτηριά τους και όχι μόνο. Επίσης, όλοι οι εχθροί που βρίσκονται στην εμβέλειά του αρχίζουν να χάνουν hit points. Φυσικά, θα υπάρχουν και τα αντίστοιχα spells από τις άλλες φυλές που καθαρίζουν το έδαφος. Κάτι επίσης πολύ καλό είναι πως τα Acolytes δεν χρειάζεται να μετακινούνται από και προς το ορυχείο για να μαζέψουν gold. Μόλις βρεθούν 5 από αυτά (το νούμερο μπορεί να αλλάξει ως την τελική έκδοση) κοντά σε ένα oldmine, το περικυκλώνουν και δημιουργούν μια σφαίρα γύρω του. Οσο υπάρχει αυτή η σφαίρα, προστίθεται συνέχεια χρυσάφι στο "λογαριασμό" τους και αν κάποιος θέλει να σκοτώσει κάποιο από αυτά, ώστε να σταματήσουν να παίρνουν χρυσάφι, πρέπει πρώτα να καταστρέψει τη σφαίρα, η οποία έχει τα δικά της hit points! Μία άλλη μονάδα των Undead είναι το Ghoul, το οποίο έχει το εξής πολύ καλό χαρακτηριστικό: Αν τραυματιστεί κατά τη διάρκεια της μάχης, μπορεί να φάει κάποια από τα πτώματα που βρίσκονται στο έδαφος, ώστε να επαναφέρει την υγεία του στα προηγούμενα επίπεδά της.

Οι Night Elves, με τη σειρά τους, έχουν δύο είδη κτηρίων: αυτά που είναι χτισμένα από πέτρα και αυτά που είναι φτιαγμένα από ξύλο. Αυτά τα ξύλινα κτήρια μπορούν να σηκωθούν, να μετατραπούν σε πολεμιστές με πάρα πολλά hit points, να μετακινηθούν προς τη βάση του αντιπάλου και αν χρειαστεί, να ξαναγίνουν κτήρια, ώστε να φτιάξουμε στρατό! Μάλιστα, αν πλησιάσουν κοντά σε ορυχείο και ξαναμετατραπούν σε κτήριο, μπορούν να παίρνουν χρυσάφι, χωρίς την ανάγκη άλλων μονάδων!

Μία άλλη μονάδα τους μπορεί να περνάει μέσα από τα δάση, ρίχνοντας τα δέντρα. Αφού περάσουν όλες οι μονάδες, μπορεί να τα ξανασηκώσει ώστε να κλείσει ο δρόμος που ο ίδιος άνοιξε. Τέλος, ο Dryad μπορεί να μεταμορφωθεί σε πουλί (ή κάτι παρόμοιο ιπτάμενο), να πετάξει πάνω από οποιοδήποτε σημείο του χάρτη και να ξαναμεταμορφωθεί σε πολεμιστή, ενώ οι εργάτριες αυτής της φυλής είναι μόνιμα αόρατες τη νύχτα. (Οι δύο τελευταίες φυλές είναι οι αγαπημένες του Tim, γι' αυτό και μου έδωσε αρκετές πληροφορίες γι' αυτές.)

βριο, δεν δείχνει καθόλου άσχημο, χωρίς ωστόσο να είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό.

BUKA INTERACTIVE

Στο μικρό περίπτερο της Buka Interactive βρήκαμε πολλά ενδιαφέρονται παιχνίδια. Η Buka είναι μία μικρή (σχετικά) ρωσική εταιρεία που κάνει τώρα τα πρώτα βήματά της στην παγκόσμια αγορά. Αντίθετα, στην τοπική αγορά της Ρωσίας δραστηριοποιείται για αρκετά χρόνια με επιτυχία. Ας δούμε λίγο πιο συγκεκριμένα κάποια από τα παιχνίδια της:

Echelon: Wind Warriors: Πρόκειται για το expansion ενός από τους δημοφιλέστερους τίτλους της Buka, του Echelon, το οποίο όμως δεν έχουμε δει ακόμη στην Ελλάδα. Πάντως, η εταιρεία βρίσκεται σε συζητήσεις με διανομείς αυτό τον καιρό και λίαν συντόμως τα παιχνίδια θα έρθουν και στην Ελλάδα. Το Echelon: Wind Warriors θα κυκλοφορήσει το δεύτερο τρίμηνο του 2002, γι' αυτό νομίζω πως είναι καλύτερα να αναφέρω λίγα πράγματα για την αρχική έκδοση του παιχνιδιού. Το Echelon, λοιπόν, είναι ένα φουτουριστικό flight combat simulation, το οποίο χρησιμοποιεί μια αρκετά καλή μηχανή γραφικών και περιέχει 30 τύπους ιπτάμενων οχημάτων, απ' τους οποίους μπορείτε να διαλέξετε και άλλα 100 οχήματα που συμμετέχουν στο παιχνίδι.

Το **Paradise Cracked** που μου παρουσίασαν στη συνέχεια, μαζί με το Charm of War, μου φαίνεται ότι είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι της Buka. Είναι ένα καθαρόαιμο Role Playing Game που θα κυκλοφορήσει το δεύτερο τρίμηνο του 2002. Σύμφωνα με το σενάριο, κάπου στο μέλλον οι άνθρωποι ζουν μια ξέγνοιαστη ζωή, αφού η τεχνολογία έχει προοδεύσει

ROLE PLAYING

Οπως ίσως ήδη γνωρίζετε, το Warcraft 3 συνδυάζει και στοιχεία role playing. Αυτό επιτυγχάνεται όταν σε ορισμένες πίστες δίνονται μία σειρά από heroes, οι οποίοι αναλαμβάνουν κάποιες αποστολές. Οι heroes έχουν inventory και στατιστικά τα οποία μεταβάλλονται, ανάλογα με τις μάχες που έχουν δώσει. Επίσης, μπορούν να κάνουν κάποια spells, όπως το παλιό, καλό blizzard ή το polymorph, το οποίο μετατρέπει τον αντίπαλο σε πρόβατο. Μόνο προσέξτε γιατί το πρόβατο μετά μένει στην κατοχή αυτού που έκανε το spell, έτσι την επόμενη φορά που θα δείτε κάποιο πρόβατο να τριγυρνάει αθώα μέσα στη βάση σας, προσέξτε γιατί μπορεί να μην είναι τόσο αθώο όσο φαίνεται!

INTERFACE

Το παιχνίδι είναι τρισδιάστατο και γι' αυτό ρώτησα τον Tim τι γίνεται με την κάμερα. Μου απάντησε (και μου έδειξε) ότι η κάμερα μπορεί να περιστρέφεται, να αλλάζει γωνία και να κάνει zoom in-out, αλλά στην τελική έκδοση αυτές οι δυνατότητες θα αφαιρεθούν και θα υπάρχει μόνο το zoom. Ρώτησα έκπληκτος γιατί, και έλαβα την απάντηση πως οι περισσότεροι παίκτες μπερδεύονται πολύ με τα τρισδιάστατα strategies. Για παράδειγμα, πολλές φορές περιστρέφουν την κάμερα κατά 180 μοίρες και μετά κινούνται προς τα πάνω, αυτή την κίνηση όμως ο χάρτης τη δείχνει προς τα κάτω. Τέλος, οι heroes που χειρίζεστε εμφανίζονται στο αριστερό μέρος της οθόνης ως εικονίδια και μπορείτε να τους ελέγχετε από εκεί χωρίς να χρειάζεται να τους ψάχνετε στο χάρτη. Επίσης, το πλήκτρο Space κάνει "jump to event".





GAMEPLAY

Στο παιχνίδι υπάρχει πλήρης εναλλαγή μέρας και νύχτας. Κάθε φυλή εκμεταλλεύεται διαφορετικά την έλλειψη ή όχι του ήλιου, με τους Humans να είναι καλύτεροι υπό το φως του ήλιου, ενώ για τους Undeads ισχύει το αντίθετο. Εξαιτίας αυτού του γεγονότος και ανάλογα με τη φυλή, θα πρέπει να παίζουμε διαφορετικά. Αν έχουμε υπό τον έλεγχό μας τους Humans, για παράδειγμα, θα πρέπει να προσπαθούμε να πολεμάμε μόνο τη μέρα και τις νύχτες να παίζουμε πιο αμυντικά. Φυσικά, την ημέρα όλες οι μονάδες έχουν μεγαλύτερο (σχεδόν διπλάσιο) sight από ό,τι τη νύχτα, οπότε βλέπουν πολύ λιγότερα. Γι' αυτό να προσέχετε το σκοτάδι, αφού ο εχθρός μπορεί να είναι δίπλα σας! Βέβαια, αρχικά προσπάθησαν να κάνουν ορισμένες φυλές "night races", ώστε να βλέπουν καλύτερα τη νύχτα απ' ό,τι τη μέρα, αλλά αυτό δεν "δούλεψε", όπως ανέφερε χαρακτηριστικά ο Tim.

Σύμφωνα με το feedback που είχαν έως τώρα από τα υπόλοιπα strategies της Blizzard, οι προγραμματιστές τους κατέληξαν στο συμπέρασμα πως υπάρχουν δύο είδη παικτών: Αυτοί που επιθυμούν να αναλαμβάνει ο υπολογιστής το μεγαλύτερο μέρος από τις βαρετές εργασίες (smart mode) και εκείνοι που θέλουν να έχουν τα πάντα υπό τον έλεγχό τους (micro-management mode). Η Blizzard, σεβόμενη και τις δύο μερίδες παικτών, αποφάσισε να δώσει κάποια επιλογή για το mode έτσι ώστε να είναι όλοι ευχαριστημένοι. Για παράδειγμα, τα Ghouls που προαναφέραμε στο smart mode θα τρώνε μόνα τους τα πτώματα των αντιπάλων ώστε να αναπληρώνουν την υγεία τους, ενώ στο άλλο mode θα περιμένουν να τους δώσουμε εμείς αυτή τη διαταγή.

Σχετικά με τα κτήρια, τώρα, αποφάσισαν να τα απλουστεύσουν και να τα περιορίσουν, διότι μπέρδευαν τους πιο πολλούς παίκτες και γέμιζαν το χάρτη, με αποτέλεσμα να κολλάνε οι μονάδες πάνω τους. Ειδικά οι Undead δεν θα χρειάζονται πάνω από τρία τέσσερα κτήρια.

MULTIPLAYER

Στο multiplayer που θα επιτυγχάνεται μέσω του battle.net θα υποστηρίζονται μέχρι 12 παίκτες σε κάθε παιχνίδι! Θα υπάρχει, όπως είναι φυσικό, πρωτάθλημα και κάθε παίκτης θα μπορεί να ανήκει σε περισσότερες από μία ομάδες. Τέλος, υποσχέθηκε πως θα έχουμε επιλογή το match-up να γίνεται αυτόματα με άτομα που έχουν παρόμοια βαθμολογία.

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ

Ισως να είναι η ερώτηση που έχουν βαρεθεί να ακούν οι άνθρωποι της Blizzard, γι' αυτό ο Tim με πρόλαβε, προτού τον ρωτήσω. Το Warcaft 3, λοιπόν, θα κυκλοφορήσει (ελπίζω να τηρηθεί αυτή τη φορά) το πρώτο τρίμηνο του 2002. Τούτο διότι η Blizzard θέλει και οι τέσσερις φυλές να είναι πλήρως εξισορροπημένες και να μην υπερέχει καμία έναντι της άλλης, κάτι όμως που συμβαίνει τώρα (βλ. τα acolytes καθώς και τα πέτρινα κτήρια των night elves). Ακριβώς γι' αυτόν το λόγο θα κάνουν ένα μεγάλο public beta test και ελπίζω να καταφέρω να βρίσκομαι ανάμεσα στους beta testers (φρούδες ελπίδες). Απ' την άλλη, δεν νομίζω ότι είναι το balancing που θα τους καθυστερήσει για ένα εξάμηνο. Λίγα hit points να μείωναν κάπου, λίγο damage να αύξαναν αλλού και θα κατάφερναν να ισορροπήσουν το παιχνίδι. Βρε, μπας και είναι δικαιολογία;



Ο P. Molyneux με τον συντάκτη μας Γιώργο Παλαιό.



Τα εντυπωσιακά περίπτερα ήταν λίγα...

τόσο πολύ ώστε να επιτρέπει στις μηχανές να διαχειρίζονται τον τρόπο λειτουργίας της ανθρώπινης κοινωνίας αρμονικά. Ετσι, οι άνθρωποι περνούν το μεγαλύτερο μέρος της μέρας τους αγκαλιά με έναν υπολογιστή, κάνοντας τα πάντα (χμ!) εικονικά (virtually). Ξαφνικά, όμως, ο υπολογιστής αντιλαμβάνεται πως εξαιτίας της καλής ζωής των ανθρώπων, η εξέλιξη και η πρόοδος έχουν σταματήσει και γι' αυτό κάνει ένα πείραμα...

Κάπου εδώ ο Roman (ένας από τους managers της Buka) δεν θέλησε να μου αποκαλύψει άλλα, για να μη χαλάσει την ιστορία, ο παίκτης, πάντως, θα έχει το ρόλο ενός χάκερ. Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι επηρεασμένη από τον William Gibson και το Matrix, ενώ το σενάριο δεν ακολουθεί γραμμική πορεία. Τα γραφικά δείχνουν αρκετά καλά και το παιχνίδι επιτρέπει πλήρη αλληλεπίδραση με το περιβάλλον...

Εξίσου καλό αλλά και εντελώς διαφορετικό είναι το **Charm Of War**, ένα RPG με στοιχεία από RTS, το οποίο, όπως μου είπαν απολογητικά, βασίζεται σε στοιχεία της ρωσικής παράδοσης. Προσωπικά δεν το θεωρώ καθόλου κακό, άλλωστε δράκοι και ξωτικά υπάρχουν στις παραδόσεις κάθε χώρας. Το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα σε αρκετά πρώιμο στάδιο, καθώς δεν είναι πολύς καιρός που δουλεύουν πάνω σ' αυτό. Η ημερομηνία κυκλοφορίας του δεν έχει οριστεί ακόμη.

Μερικές ματιές έριξα και σε άλλα τρία παιχνίδια τους: το **Spells Of God**, ένα τυπικό Role Playing Game το οποίο θα κυκλοφορήσει ως το τέλος του χρόνου, ένα adventure, το **Liath**, με αρκετά ενδιαφέρον σενάριο, και το **Horde: The Citadel**, που μοιάζει πολύ με κλώνο του Warcraft. Τα δύο τελευταία παιχνίδια είναι έτοιμα προς κυκλοφορία.

UBISOFT

Tom Clancy's Ghost Recon: Πρόκειται για ένα φοβερό tactical-strategy, που μας τοποθετεί στη θέση ενός μέλους των ειδικών δυνάμεων των Ηνωμένων Πολιτειών. Ενσωματώνει την τελευταία εξέλιξη της τεχνολογίας στα όπλα που θα υπάρχουν διαθέσιμα, ενώ τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Η Red Storm Entertainment, που είναι και ο developer του παιχνιδιού, υπόσχεται πολύ καλή A.I. τόσο των συμπαικτών όσο και των αντιπάλων. Ιδωμεν!

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Δεκέμβριος 2001



HITCHCOCK - THE FINAL CUT

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor: Το φοβερό RPG που χρησιμοποιεί full 3D animating χαρακτήρες και ξετρέλανε τους role playing fans της παρέας. Κυκλοφορεί τον Νοέμβριο του 2001. Τότε κυκλοφορεί και το **RAYMAN M**, η συνέχεια ενός από τα λίγα platforms που υπάρχουν σε PC. Κύρια προσθήκη του η δυνατότητα ταυτόχρονου παιχνιδιού από 4 παίκτες, καθώς εκτός από τον Rayman, έχουν προστεθεί και άλλοι τρεις χαρακτήρες.

Myst III: Exile, The Limited Collectors Edition: Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα κυκλοφορεί για σχεδόν ένα μήνα. Η συλλεκτική έκδοση εκτός από το κυρίως παιχνίδι (review του οποίου είχε δημοσιευτεί στο τεύχος Ιουλίου), θα περιλαμβάνει τον επίσημο οδηγό στρατηγικής του παιχνιδιού, ένα CD-ROM με βίντεο από το making-of του Myst III, μία συλλεκτική φιγούρα από κασσίτερο και το soundtrack του παιχνιδιού.

FISHTANK

Μικρή κι αυτή η εταιρεία και ίσως όχι πολύ ξακουστή, αλλά γνωρίζει πολύ καλά από μηχανές γραφικών!

Aquanox: Βρισκόμαστε στο έτος 2666 (σχεδόν ο αγαπημένος αριθμός του αρχισυντάκτη), η γη έχει μολυνθεί ολοκληρωτικά και ο άνθρωπος ξεκινά να ζει στα βάθη της θάλασσας (καλά, αυτή πώς είναι καθαρή;). Η παλιά διαμάχη των ανθρώπων με τα ρομπότ (τώρα αυτά πού βρέθηκαν;) συνεχίζεται αδυσώπητη. Εμείς έχουμε το ρόλο ενός δυναμικού μηχανικού που μάχεται λυσσαλέα ενάντια στα μηχανικά αυτά όντα. Το σενάριο δεν δείχνει και πολύ καλό, αλλά έτσι κι αλλιώς το παιχνίδι δεν στηρίζεται σε αυτό. Μεγάλο ατού του είναι οι φοβερές υποβρύχιες τρισδιάστατες μάχες που λαμβάνουν χώρα, καθώς και η μηχανή γραφικών, που υποστηρίζει πλήρως όλα τα νέα features της GeForce3.

➤ Ημερομηνία Κυκλοφορίας: Τέλη Οκτωβρίου 2001

ΤΑ EVENTS

Εξαιτίας της έλλειψης των μεγάλων εταιρειών από την ECTS, θα λέγαμε πως η έκθεση ήταν μάλλον φτωχή σε events. Ουσιαστικά έγιναν 4 events, τα οποία θα σας περιγράψουμε περιληπτικά στη συνέχεια:

Blizzard: Την πρώτη ημέρα της έκθεσης επέλεξε η Blizzard για να ανακοινώσει το νέο παιχνίδι της δίνοντας τέλος στην αγωνία πολλών οπαδών της που περίμεναν να δουν τι καλό τούς ετοιμάζει η αγαπημένη τους εταιρεία. Στην ECTS, λοιπόν, ανακοινώθηκε για πρώτη φορά το World Of Warcraft, ένα massive multiplayer online RPG, το οποίο -όπως φαίνεται και από το όνομά του- βασίζεται στον πλούσιο κόσμο του Warcraft. Σύμφωνα με τις επιταγές της μόδας,

το παιχνίδι έχει πολύ καλά 3D γραφικά και είναι προσανατολισμένο προς τη δράση με ένα σύστημα μαχών, το οποίο θα είναι γρήγορο και εύκολο. Δεν γνωρίζω αν, τελικά, θα καταφέρουν να το κάνουν να έχει τόση έντονη δράση, ώστε να μη βαριούνται οι παίκτες περιμένοντας όλη μέρα να συμβεί κάτι, όπως αναφέρουν χαρακτηριστικά, το σίγουρο πάντως είναι ότι ήδη έχουν κεντρίσει το ενδιαφέρον πολλών οπαδών του Warcraft απ' όλο τον κόσμο. Τέλος, να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι θα απαιτεί συνδρομή (όπως και τα περισσότερα on-line RPGs, άλλωστε), ενώ η ημερομηνία κυκλοφορίας δεν έχει ανακοινωθεί ακόμη.


MASTER RALLYE


IRON STORM

ECTS Awards: Τη δεύτερη μέρα της έκθεσης έγινε η απονομή των βραβείων της ECTS. Στην εκδήλωση συμμετείχαν και τρεις παρουσιάστριες της αγγλικής τηλεόρασης, που έδωσαν άλλον αέρα στη φτωχή μάλλον εκδήλωση. Τα βραβεία που δόθηκαν ήταν πολλά, αφού μερικές χώρες έδωσαν και το δικό τους βραβείο. Σ' αυτά σάρωσε το Black & White και ο P. Molyneux έπηξε στα αστέρια (αυτό απεικόνιζε το βραβείο), αλλά παρ' όλα αυτά το Black & White δεν πήρε κανένα από τα best games awards. Μερικά από τα κυριότερα βραβεία ακολουθούν:

- **Overall Best game of the show:** Denki Blocks (GB Advance)
- **Καλύτερο PC game του show:** Project Nomad (CDV)
- **Καλύτερο Console game του show:** Universal Studios (GameCube)
- **Καλύτερο Handheld game του show:** Denki BLocks (GBA)
- **Καλύτερο Multi-player game του show:** Anarchy on-line (Funcom)
- **Καλύτερη Console της χρονιάς:** PlayStation 2 (Sony)
- **Καλύτερο PC hardware:** nVIDIA's GeForce3
- **Καλύτερο Console game της χρονιάς:** Gran Turismo 3 (Sony)
- **Καλύτερο PC game της χρονιάς:** Max Payne (Take Two)
- **Publisher of the Year:** Ubisoft

Black & White: Λίγη ώρα πριν από την απονομή των βραβείων, ο Peter Molyneux παρουσίασε στο booth της nVIDIA το expansion του Black & White. Οπως μας είπε, θα κυκλοφορήσει κοντά στα Χριστούγεννα, αν και γενικά προτιμά να μην αναφέρει ημερομηνίες. Στο Creature Islands (αυτό είναι το όνομα του expansion) μεγαλύτερη βαρύτητα έχει δοθεί στο creature μας, παρά σε κάποιες αποστολές, όπου κάναμε το Θεό και προσπαθούσαμε να αυξήσουμε τη δύναμή μας. Ετσι, εδώ βρισκόμαστε σε ένα νησί γεμάτο από διάφορα creatures, τα οποία όμως δεν έχουν "ευγενή" καταγωγή όπως το δικό μας. Σ' αυτό το νησί, λοιπόν, καλούμαστε να οδηγήσουμε το εκλεκτό μας creature στην επιτυχία μέσα από κάποιες missions. Αλλη σημαντική προσθήκη είναι σίγουρα το γεγονός πως τα διάφορα creatures θα μπορούν να αναπαράγονται και ότι το μικρό βλαστάρι του creature μας θα διαμορφώνει τη συμπεριφορά του, παρακολουθώντας τους γονείς του, μάλλον όπως ακριβώς μάθαινε και το αρχικό creature από εμάς.

Novalogic: Την τελευταία μέρα της έκθεσης και συγκεκριμένα λίγο προτού κλείσει τις πόρτες της, η Novalogic έκανε την πρώτη επίσημη παρουσίαση της τέταρτης συνέχειας του δημοφιλούς εξομοιωτή ελικοπτέρων της Comanche. Το Comanche 4, λοιπόν, ανάμεσα στα άλλα, θα έχει:

1. Interactivity με όλο το περιβάλλον (μπορείτε να πυροβολήσετε τα πάντα δηλαδή).

2. Φοβερά 3D γραφικά και μεγάλη ποικιλία από περιβάλλοντα στις τοποθεσίες που θα διεξάγονται οι αποστολές.

3. Καλύτερο interface και χειρισμό που θα επιτρέπει και σε νέους παίκτες να παίξουν άνετα.

4. Υποστήριξη του multiplayer με servers της Novalogic.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο του 2001 και η εταιρεία ελπίζει ότι θα ικανοποιήσει τόσο τους οπαδούς των action games όσο και τους φίλους των simulations.

Η παρουσίαση του Comanche 4 και το βότκα πάρτι (χικ) σηματοδότησαν το τέλος της φετινής ECTS. Οσα σας περιέγραψα είναι μόνο λίγα από όσα έκαναν τις τρεις ημέρες της έκθεσης να είναι ασφυκτικά πιεσμένες. Κι αν στην αρχή ανέφερα ότι φέτος η έκθεση ήταν φτωχή, αφού πολλές μεγάλες εταιρείες αποφάσισαν να κάνουν δικές τους εκδηλώσεις, ίσως, τελικά, να ήταν και καλύτερα, γιατί έτσι μπορέσαμε να γνωρίσουμε τα παιχνίδια μερικών (φαινομενικά) πιο μικρών εταιρειών, των οποίων οι δημιουργίες πολλές φορές επισκιάζονται από το φανταχτερό μάρκετινγκ των μεγάλων εταιρειών. Και του χρόνου!

PC



Παρά τις φήμες ο D. Beckham δεν εμφανίστηκε για να παρουσιάσει το ποδοσφαιράκι του.



Το περίπτερο της MIDAS ήταν από τα πιο εντυπωσιακά...

EIDOS & ELECTRONIC ARTS EVENTS

Τα νέα παιχνίδια των δύο κολοσσών

του Γιώργου Παλαιού

Λίγες μέρες πριν από την έκθεση της ECTS, πραγματοποιήθηκε στην Αγγλία, το διήμερο συνέδριο της EIDOS για το 2001. Το "PC Master", που ήταν το μοναδικό μέσο από τον ελληνικό έντυπο και ηλεκτρονικό Τύπο που συμμετείχε στο συνέδριο αυτό, σας μεταφέρει κατ' αποκλειστικότητα όλα όσα συναρπαστικά συνέβησαν. Επίσης, το "PC Master", όπως ήταν φυσικό, δεν θα μπορούσε να μην παραστεί και στο event της Electronic Arts, που έλαβε χώρα την παραμονή της έναρξης της ECTS.



Ξεκινάμε αμέσως με την EIDOS conference που, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, παρουσίασε εξαιρετικό ενδιαφέρον, αφού σε αυτήν παρουσιάστηκαν ορισμένοι "εκλεκτοί" τίτλοι.

EIDOS CONFERENCE

Το πρώτο που παρατηρούσε κάποιος στο ξενοδοχείο που είχε κλείσει η EIDOS για το διήμερο ήταν η πολυτέλειά του. Η διαφορά ήταν αισθητή ανάμεσα στο μπουντρούμι του "PC Master", όπου οι συντάκτες έχουν θέση σκλάβου, και στην EIDOS, όπου τους φέρονται σαν βασιλιάδες. Αλλά και έτσι να μην είναι, ήταν πολύ ωραίο να ζεις δύο ολόκληρες μέρες δίπλα σε πολλούς προγραμματιστές της EIDOS και να μπορείς να τους μιλάς ελεύθερα.

Στην ουσία τώρα: Χωριστήκαμε σε ομάδες και παρακολουθήσαμε 13 παρουσιάσεις παιχνιδιών που έγιναν σε ειδικά διαμορφωμένες αίθουσες του ξενοδοχείου. Τα παιχνίδια αυτά τα είδαμε από κοντά και για αρκετή ώρα, ενώ μερικά μπορούσαμε να τα παίξουμε ελεύθερα κατά τη διάρκεια των δύο ημερών.

Τα παιχνίδια, λοιπόν, που μας παρουσίασαν είναι τα εξής:

- **Commandos 2: Men of Courage** (PC, PS2)
- **Who wants to be a millionaire? Second Edition** (PC, PS2, PS)
- **Project Eden** (PC, PS2)
- **Thunderhawk: Operation Phoenix** (PS2)
- **Championship Manager 01/02** (PC, XBOX)
- **Championship Manager Quiz** (PC, PS)
- **Herdy Gerdy** (PS2)
- **Soul Reaver 2** (PC, PS2)
- **Salt Lake 2002** (PC, PS2)
- **Popstar Manager** (PS)
- **Blood Omen 2** (PS2, XBOX)
- **Jet Ski Riders** (PS2)
- **Eve of Extinction** (PS2)

Από τα 13 αυτά παιχνίδια μόνο τα 7 είναι για υπολογιστή, με τα οποία και θα ασχοληθούμε στη συνέχεια.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
Τύπος: Action-strategy

Αναμφίβολα ο βασιλιάς του συνεδρίου έκλεψε την παράσταση και εντυπωσίασε όσους το είδαν. Πρόκειται για φοβερή δουλειά, κάτι που γίνεται σαφές από την πρώτη ματιά. Το παιχνίδι, ως γνωστόν, διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, όπου μία ομάδα από κομάντος, την οποία χειριζόμαστε εμείς, αναλαμβάνει να φέρει σε πέρας ποικίλες αποστολές. Αυτό όμως που δεν γνωρίζετε είναι πως το Commandos 2 είναι τεράστιο! Ενας από τους σχεδιαστές του μας μίλησε για σχεδόν 200 (!) ώρες παιχνιδιού, από τις οποίες μόνο τις 40 θα τις κάνετε στην τελευταία πίστα, που απεικονίζει πιστά το Παρίσι!

Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά και η τρισδιάστατη μηχανή γραφικών του φαίνεται να λειτουργεί άψογα. Οσον αφορά στο gameplay, έχουν προστεθεί τρεις νέοι χαρακτήρες [ανάμεσά τους ο Whiskey ο σκύλος :)], ενώ όλοι μπορούν να κουβαλούν αλλά και να ανταλλάσσουν κάποια αντικείμενα. Οι χαρακτήρες μας μπορούν να δρουν και μέσα σε κτήρια, στα οποία, όταν μπουν, μπορούν να δουν ακόμα και τις λεπτομέρειες κάθε δωματίου. Επίσης, μπορούν να οδηγήσουν πολλά οχήματα, από tanks μέχρι πλοία, τα οποία μάλιστα είναι πιστά αντίγραφα των αληθινών που συμμετείχαν στον Β' Π.Π. Το παιχνίδι απαιτεί πολύ προσεκτικές κινή-

σεις και προσεκτικό σχεδιασμό κάθε βήματος, χωρίς ωστόσο αυτό να σημαίνει πως δεν έχει γρήγορο ρυθμό. Το Commandos 2 κυκλοφορεί στις 21 Σεπτεμβρίου σε όλη την Ευρώπη (και στην Ελλάδα δηλαδή) και έρχεται σε τρία CDs.

Είμαι σίγουρος, λοιπόν, πως το παιχνίδι θα κάνει μεγάλη επιτυχία, γιατί είναι φανερό ότι οι άνθρωποι της Pyro έχουν κάνει τρομερή δουλειά, με πολύ κέφι και μεράκι. Το περιμένω με πολλή αγωνία!

PROJECT EDEN
Τύπος: Action-adventure

Δεύτερο παιχνίδι που μας άρεσε, μετά το Commandos 2, είναι το Project Eden: Πρόκειται για ένα action-adventure, το οποίο όμως έχει πολλά πρωτότυπα στοιχεία σε σχέση με όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους που γεμίζουν τα ράφια των καταστημάτων. Βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον, όπου ο άνθρωπος έχει πια κατακτήσει το Διάστημα. Στους τεράστιους ουρανοξύστες που χτίζονται παντού (και είναι επικίνδυνοι, όπως αποδείχθηκε), όλα δείχνουν να πηγαίνουν μια χαρά. Στα σκοτεινά όμως υπόγειά τους, όπου δεν φτάνει το φως του ήλιου, συμβαίνουν κάποια πολύ παράξενα πράγματα... Εμείς χειριζόμαστε μια τετραμελή ομάδα των ειδικών δυνάμεων, η οποία αναλαμβάνει να διερευνήσει τα υπόγεια επίπεδα της πόλης.

Αναμφίβολα το κυριότερο σημείο του παιχνιδιού είναι η ανάγκη πλήρους συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας, γιατί καθένα από αυτά έχει διαφορετικές ικανότητες. Εμείς χειριζόμαστε κάθε φορά ένα μέλος της ομάδας και μπορούμε να εναλλασσόμαστε ελεύθερα ανάμεσα στο καθένα ή να τους δίνουμε εντολές για το τι πρέπει να κάνουν. Το παιχνίδι επιτρέπει την επιλογή ανάμεσα σε προοπτική πρώτου και τρίτου προσώπου, ενώ στο multiplayer μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερα άτομα (όσα και τα μέλη της ομάδας δηλαδή). Η αναγκαιότητα συνεργασίας υπάρχει και στο multiplayer, όπου δεν μπορεί κάποιος παίκτης να έχει το ρόλο του αρχηγού, αλλά όλοι ισότιμα συμμετέχουν στην εξέλιξη της περιπέτειας.

Το Project Eden υπόσχεται γύρω στις 70 ώρες παιχνιδιού και αναμένεται να κυκλοφορήσει τέλη Σεπτεμβρίου. Δημιουργός του η Core, εταιρεία που είχε δημιουργήσει και τη σειρά των Tomb Raiders, και ίσως αυτός είναι και ο λόγος που το Project Eden δείχνει τόσο καλό.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? SECOND EDITION
Τύπος: Quiz

Πρόκειται για μεταφορά του γνωστού τηλεπαιχνιδιού που προβάλλεται σε 100 χώρες. Είναι ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια, αφού έχει πουλήσει πάνω από 2,5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και αυτός είναι και ο κύριος λόγος για τον οποίο βγαίνει και η δεύτερη έκδοση. Το παιχνίδι εξομοιώνει πολύ καλά το τηλεπαιχνίδι, ακόμα και στο πιο δύσκολο σημείο (κατά τη γνώμη μου), τη βοήθεια του τηλεφώνου. Την παρουσίαση του παιχνιδιού κάνει ο Chris Tarrant (ο αντίστοιχος του Σπύρου Παπαδόπουλου για την Αγγλία) και όλες οι ερωτήσεις είναι δημιουργημένες από το team του τηλεπαιχνιδιού. Αν και αρχικά έδειχνε έως αδύνατον να παίξουν όσοι ζουν εκτός Αγγλίας, τελικά, οι ερωτήσεις δεν είναι και τόσο δύσκολες και ίσως μπορεί να παιχθεί επιτυχώς και από αρκετούς Έλληνες. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη στις 21 Σεπτεμβρίου.

CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02
Τύπος: Sport sim

Το Championship Manager δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, καθώς αποτελεί έναν από τους πιο γνωστούς και ιδιαίτερα δημοφιλείς τίτλους, πουλώντας πάνω από 2 εκατομμύρια αντίτυπα το χρόνο. Η νέα έκδοσή του Manager περιλαμβάνει 26 πρωταθλήματα (της Ελλάδας το έχουν συμπεριλάβει από την περσινή έκδοση) και, φυσικά, όλα τα δεδομένα έχουν ενημερωθεί πλήρως. Ωστόσο, οι αλλαγές δεν είναι πολλές: Εχει βελτιωθεί το



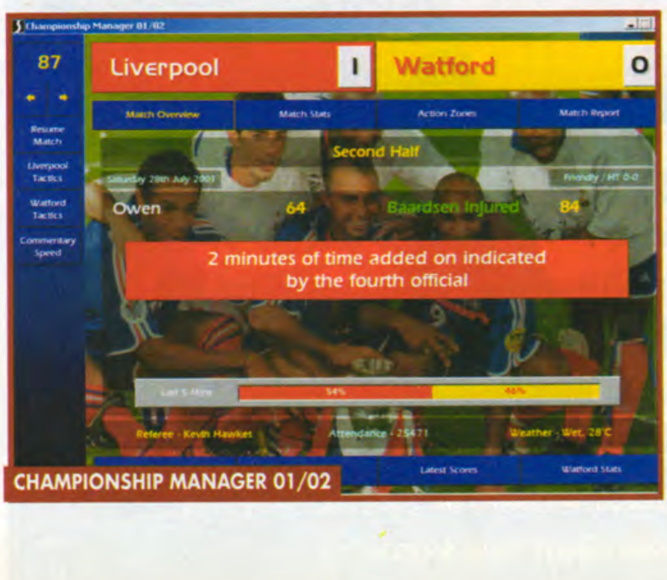
Ενας Ιταλός συντάκτης δοκιμάζει να παίξει το Salt Lake 2002 με το eye-trek της Olympus.

σύστημα των μετεγγραφών, ενώ μπορούμε να κατασκοπεύσουμε και τις αντίπαλες ομάδες. Στις μετεγγραφές, συγκεκριμένα, τώρα πια έχουμε πολύ περισσότερες επιλογές από ό,τι στις προηγούμενες εκδόσεις και παράλληλα μπορούμε να δώσουμε και έμψυχα ανταλλάγματα για να επιτύχουμε μία ακριβή μετεγγραφή. Επίσης, μπορούμε να συγκρίνουμε τα στατιστικά δύο παικτών, οπότε το Championship Manager παρουσιάζει μία οθόνη με τις ιδιότητες που έχουν οι παίκτες και τη διαφορά τους σε πράσινο ή κόκκινο χρώμα. Κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε έναν παίκτη, οπότε με μια ματιά, μετρώντας τα πράσινα και τα κόκκινα χρώματα, μπορούμε να καταλάβουμε αμέσως ποιος παίκτης υπερέχει.

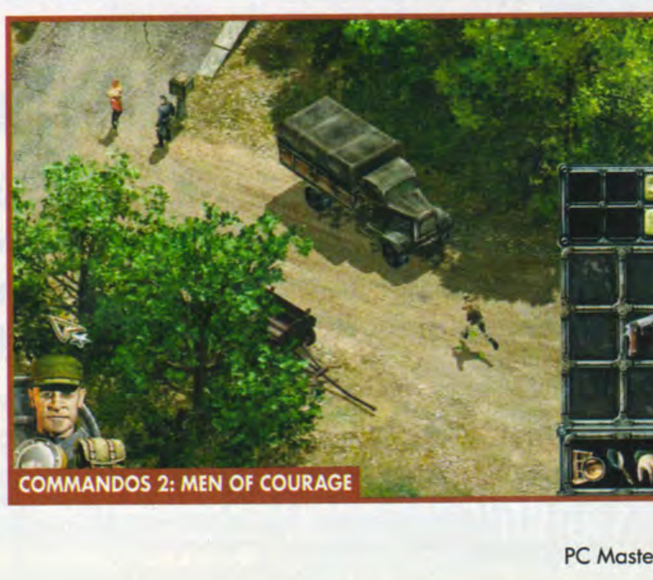
Το νέο Championship Manager κυκλοφορεί στα μέσα Οκτωβρίου, αν και είμαι σίγουρος πως οι φανατικοί του τίτλου (όπως εγώ) δεν χρειαζόταν να διαβάσουν όλα τα παραπάνω για να αγοράσουν το παιχνίδι!

CHAMPIONSHIP MANAGER QUIZ
Τύπος: Quiz

Το παιχνίδι αυτό κυκλοφορεί για πρώτη φορά φέτος και είναι κάτι ανάμεσα στο Manager και το Who wants to be a millionaire?. Πρόκειται για ένα game με ερωτήσεις για το αγγλικό ποδόσφαιρο, το οποίο, από ό,τι είδα, είναι πολύ καλό για κόντρες με τους φίλους σας, καθώς περιλαμβάνει ένα ωραίο 2 players mode. Πάντως, είναι σίγουρο πως απευθύνεται μόνο



CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

σε όσους γνωρίζουν πολύ καλά το αγγλικό ποδόσφαιρο, ενώ δεν γνωρίζω αν θα έρθει στην Ελλάδα.

SOUL REAVER 2
ΤΥΠΟΣ: ACTION-ADVENTURE

Το νέο Soul Reaver συνεχίζει την ιστορία του πρώτου μέρους της σειράς και μας άρεσε πολύ, όχι μόνο για την καλή εμφάνισή του, αλλά και για τον φοβερό ήχο του. Τα ηχητικά εφέ του είναι πολύ καλά και αληθοφανή, τα βήματα του Reziel ακούγονται διαφορετικά ανάλογα με την επιφάνεια στην οποία πατάει, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με τους διάφορους ήχους που είναι ιδιαίτερα πειστικοί. Τα γραφικά του ήταν, επίσης, από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ - ειδικά μία πίστα που μας έδειξαν (μέσα σε έναν καθεδρικό ναό) με άφησε με το στόμα ανοιχτό! Στον τεχνικό τομέα, τώρα, πολύ καλό είναι ότι το Soul Reaver 2 δεν χρειάζεται loading ή μάλλον χρειάζεται loading αλλά μόνο μία φορά. Οταν αλλάζουμε περιοχή, το παιχνίδι θα προχωρεί κανονικά! Το Soul Reaver 2 θα κυκλοφορήσει στα μέσα Νοεμβρίου.

SALT LAKE 2002
ΤΥΠΟΣ: SPORT

Στην παρουσίαση του Salt Lake 2002, του επίσημου παιχνιδιού των χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων του 2002, παρών ήταν και ο G. Bell, ένας ολυμπιονίκης σκιέρ, που βοήθησε στην ανάπτυξη του τίτλου. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 6 αγωνίσματα: Men's snowboarding parallel giant slalom, Men's alpine skiing downhill, Ladies' alpine ski slalom, Nen's two-man bobsleigh, Women's freestyle skiing aerials, Men's ski jumping 120 individual. Κύριο ατού του τίτλου (εκτός του ότι είναι σχετικά πρωτότυπο) είναι τα γραφικά του και το multiplayer, που υποστηρίζει μέχρι τέσσερις παίκτες σε split screen. Κυκλοφορεί τον Φεβρουάριο του 2002, παράλληλα με τη διεξαγωγή των αγώνων στο Salt Lake.

Εκτός από αυτές τις παρουσιάσεις, πήραμε μερικές πληροφορίες και για άλλα πέντε παιχνίδια, από τα οποία τα δύο είναι για PC και προβλέπεται να γίνουν από τα αγαπημένα μας! Το πρώτο είναι το **Praetorians**, που ασχολείται με τη ρωμαϊκή περίοδο και είναι ένα αυθεντικό (επιτέλους) τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής, χωρίς άλλες προσμείξεις (ούτε φαγητό να ήταν!). Περισσότερα για το πολύ καλό (όπως δείχνουν οι πληροφορίες ως τώρα) παιχνίδι, μπορείτε να βρείτε στο "PC Spy" του "PC Master" Σεπτεμβρίου.

Το άλλο παιχνίδι είναι το **Republic**, ένα ιδιόμορφο god game, στο οποίο προσπαθείτε να κυριαρχήσετε σε μια χώρα, ακολουθώντας κάποια από τις πέντε διαφορετικές ιδιότητες που προσφέρει το παιχνίδι: πολιτικός, επιχειρηματίας, εγκληματίας, θρησκευτικός ηγέτης ή στρατιωτικός. Αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι πως, απ' ό,τι μάθαμε, το παιχνίδι θα διαθέτει προοπτική πρώτου προσώπου. Και τα δύο αυτά παιχνίδια βρίσκονται πολύ μακριά από το να ολοκληρωθούν, όμως οι τίτλοι που σας περιγράψαμε και αναμένεται να κυκλοφορήσει η EIDOS ως τα Χριστούγεννα, θα μας κρατήσουν απασχολημένους για πολύ καιρό!

EA PLAY

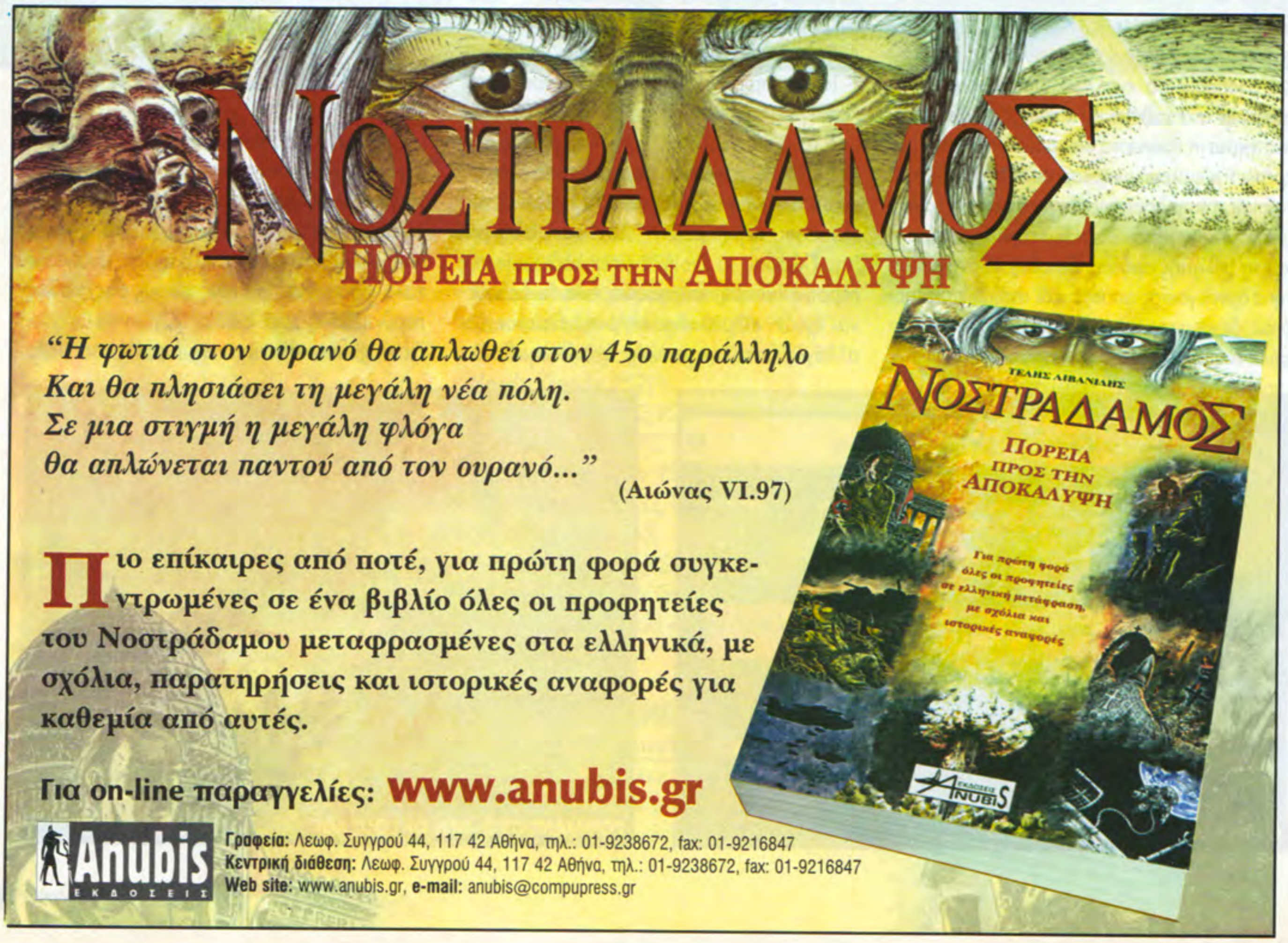
Περνάμε τώρα στα όσα μας έδειξε η Electronic Arts στο δικό της event.

Ιδού, λοιπόν, μερικά από όσα μας έκαναν εντύπωση:

- Ξεκινάμε με το **FIFA 2002**, το οποίο έχει



COMMAND & CONQUER: RENEGADE




MEDAL OF HONOR - ALLIED ASSAULT

υποστεί κάποιες αλλαγές όσον αφορά στα γραφικά του για να συμβαδίζει με την εποχή. Βέβαια, στη λίγη ώρα που το παίξαμε, δεν διαπιστώσαμε άλλες μεγάλες βελτιώσεις, εκτός ίσως από μία μικρή αλλαγή στον τρόπο που γίνονται οι πάσες. Η EA Sport είχε επίσης να επιδείξει και το **NBA Live 2002**, στο οποίο έχουν γίνει πιο πολλές αλλαγές από το FIFA. Το animation των παικτών έχει γίνει πολύ πιο φυσικό, αυτό όμως δεν συμβαίνει και με την μπάλα, η οποία μου φάνηκε ότι "έσκαγε" λίγο αφύσικα. Επίσης, πρέπει να αναφέρω ότι το παιχνίδι κράσαρε μία φορά κατά το loading, γεγονός που δείχνει ότι θέλει λίγο δούλεμα ακόμη. Την παράσταση έκλεψε, όμως, το **F1 2002**, όπου για να παίξεις, έμπαινες σε ένα ειδικά διαμορφωμένο αγωνιστικό μοντέλο της F1!

Ιδιαίτερη προσοχή δώσαμε και στο **C&C Renegade**, μία μεταφορά της δημοφιλούς σειράς στρατηγικής στον κόσμο των παιχνιδιών δράσης. Ετσι, το Renegade αποτελεί ένα first person shooter, βασισμένο όμως στον κόσμο του Command & Conquer. Μεγάλο ατού του τα καταπληκτικά γραφικά του και η πλούσια δράση του! Παρόμοιο είναι και το **Medal of Honor - Allied Assault**, το οποίο διαδραματίζεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και καταφέρνει να μας μεταφέρει άψογα σ' αυτήν την εποχή με την ατμόσφαιρά του! Παρόν ήταν και το **Yuri's Revenge**, το expansion set του Red Alert 2, για το οποίο σίγουρα θα έχετε διαβάσει από τη στήλη "Strategy HQ" του "PC Master". Σ' αυτό δεν αφιερώσαμε πολύ χρόνο διότι αφ' ενός απαιτεί πολύ χρόνο, για να το παίξεις, αφ' ετέρου ξέραμε πως σε λίγες μέρες θα το είχαμε στα χέρια μας και θα μπορούσαμε να το παίξουμε όσο θέλαμε. Ετσι, ρίξαμε μια ματιά στο **Moto Racer 3**, στο οποίο έχουν προστεθεί κάποια νέα ακροβατικά-κινήσεις των αναβατών, ενώ και τα γραφικά είναι κατά πολύ βελτιωμένα.

Παρούσα ήταν και η **Capcom**, αφού η Electronic Arts έχει αναλάβει τη διανομή των τίτλων της στην Ευρώπη. Το **Resident Evil** έχει να παρουσιάσει άλλη μία συνέχεια, που θα προστεθεί στα επεισόδια της σειράς, το **Code Veronica X**, ενώ το **Devil May Cry**, ένα πρωτότυπο action-adventure, έδειχνε πολύ καλό.

Συμπερασματικά, μπορεί το event της Electronic Arts να μην είχε να παρουσιάσει τον πλούτο των πληροφοριών που έχουν εκδηλώσεις άλλων εταιρειών και να ήταν λίγοι οι πρωτότυποι τίτλοι που δεν αποτελούν συνέχειες παλιότερων παιχνιδιών, κατάφερε όμως να προσφέρει διασκέδαση στους παρευρισκόμενους δημοσιογράφους με τα άφθονα δωρεάν ποτά (όχι, δεν ήπια, αλήθεια σας λέω!), τη μουσική και τους περίεργους φωτισμούς πάνω από το ποτάμι! PC


MOTO RACER 3

η DIGICON DIGITAL CONTENT S.A. ζητεί

Web Developers

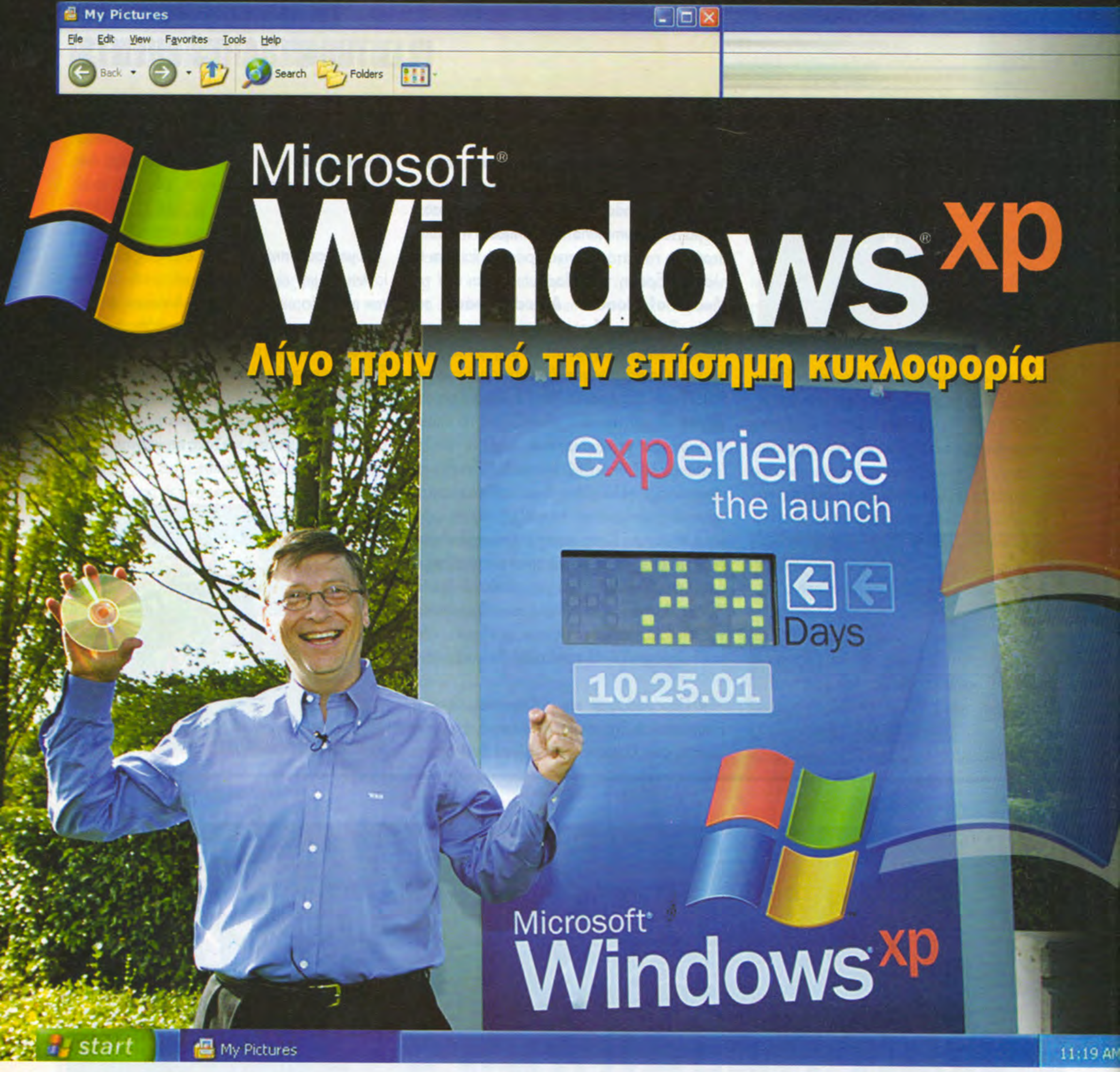
ΓΙΑ ΠΛΗΡΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ

Απαιτούνται εμπειρία σε ανάπτυξη εφαρμογών Web κάτω από Windows NT και περιβάλλον IIS, καλή γνώση προγραμματισμού ASP με VBScript ή/και JavaScript, καθώς και εμπειρία στη χρήση και διασύνδεση βάσεων δεδομένων SQL. Γνώσεις σε NT Server Administration είναι επιθυμητές, αλλά όχι απαραίτητες. Προσφέρονται ευχάριστες συνθήκες εργασίας, ανταγωνιστικές αμοιβές και πολύ καλές προοπτικές εξέλιξης.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με την κ. Παπούλια στο τηλέφωνο 9238672 ή μέσω e-mail στη διεύθυνση noman@digicon.gr

Microsoft Windows XP

Λίγο πριν από την επίσημη κυκλοφορία



Τα Windows XP κυκλοφορούν επισήμως από τη Microsoft στις 25 Οκτωβρίου, όμως δεν γινόταν να αφήσουμε τους αναγνώστες του "PC Master" να περιμένουν ως τότε χωρίς να ξέρουν αν τα νέα Windows αξίζουν. Ετσι, προμηθευτήκαμε την beta2 έκδοση (δεν είναι δηλαδή η τελική) ώστε να μπορέσουμε να τα δοκιμάσουμε για αρκετό καιρό, και να σας δώσουμε μια πρώτη εικόνα.

Η Microsoft από καιρό είχε ανακοινώσει πως σκοπεύει να συνενώσει τα λειτουργικά συστήματά της και τα Windows 2000 υποτίθεται πως θα ήταν το πρώτο ενιαίο λειτουργικό. Τελικά, όμως, και πάλι δημιουργήθηκαν δύο εντελώς διαφορετικές εκδόσεις: τα Millennium (εξέλιξη των 98) και τα 2000 (εξέλιξη των NT). Με τα Windows XP το ενιαίο λειτουργικό γίνεται πραγματικότητα, συνδυάζοντας τη σταθερότητα των Windows NT με τη φιλικότητα των Windows 98.

Τα Windows XP θα κυκλοφορήσουν σε δύο εκδόσεις: μία προσανατολισμένη στην οικιακή χρήση (home edition) και μία στην επαγγελματική (professional edition), ενώ αργότερα θα κυκλοφορήσει και μία 64bit έκδοση. Το περιβάλλον όλων των εκδόσεων θα είναι ουσιαστικά το ίδιο, απλώς η επαγγελματική έκδοση θα διαθέτει κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά, τα οποία δεν είναι αναγκαία για τον απλό χρήστη και μάλλον θα τον μπερδέψουν.

Για να σας προϊδεάσω, πάντως, το νέο όνομα των Windows (XP= eXPerience) φαίνεται να ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Η Microsoft διαθέτει πλέον αρκετή εμπειρία στη δημιουργία λειτουργικών συστημάτων και κατάφερε, επιτέλους, να φτιάξει ένα λειτουργικό σύστημα που θα ικανοποιήσει και τους πιο δύσπιστους ανάμεσά μας!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: ΠΙΟ ΑΠΛΗ ΔΕΝ ΓΙΝΕΤΑΙ

Η εγκατάσταση των Windows XP μοιάζει περισσότερο με αυτήν των Windows 2000 παρά με την αντίστοιχη των 98, χωρίς αυτό να σημαίνει πως είναι δύσκολη. Κάνοντας boot από το CD των Windows XP ξεκινάει το πρόγραμμα εγκατάστασης και αφού γίνει το απαραίτητο initialization, τα Windows μας ζητάνε να διαλέξουμε αν θέλουμε να εγκατασταθούν σε FAT32 ή σε NTFS. Αφού κάνουμε την επιλογή μας, η εγκατάσταση συνεχίζει σε γραφικό περι-

Μπορεί πολλοί από εμάς να αναρωτιούνται ακόμα αν τα Windows Me είναι καλύτερα των 98 και αν αξίζουν θέση στο σκληρό δίσκο μας, η Microsoft, όμως, δεν το έβαλε κάτω και σε λίγες μέρες παρουσιάζει επισήμως τα Windows XP, τη συνένωση των 9x και των NT.

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr

βάλλον και απλώς πραγματοποιούμε μερικές ρυθμίσεις για την ώρα, τις γλώσσες και τον κωδικό του administrator. Το μόνο που χρειάζεται είναι λίγη υπομονή, αφού η όλη διαδικασία διαρκεί αρκετά περισσότερο από τα Windows 98. Λίγο πριν από το τέλος εμφανίζεται μία οθόνη που μας πληροφορεί ότι ολοκληρώνει τις ρυθμίσεις που επιλέξαμε και εμφανίζεται μπροστά μας τό νέο desktop των XP (περισσότερα γι' αυτό στη συνέχεια)! Πολύ καλή εντύπωση μας έκανε το γεγονός πως όλο το hardware μέρος του υπολογιστή μας αναγνωρίστηκε αμέσως και δεν χρειάστηκε να περάσουμε ούτε έναν driver. Από την κάρτα γραφικών, την κάρτα δικτύου μέχρι την onboard κάρτα ήχου της QDI και όλα τα άλλα περιφερειακά δεν χρειάστηκε να αλλάξουμε ούτε μία ρύθμιση, αφού με το που ξεκίνησαν για πρώτη φορά τα Windows XP όλα έπαιζαν! Τέλος, να αναφέρουμε πως απαιτείται και στα Windows XP ενεργοποίηση, η οποία πραγματοποιείται με τον ίδιο τρόπο που γινόταν και στο Office XP. Περισσότερα για το θέμα της ενεργοποίησης, όμως, μπορείτε να βρείτε στο τεύχος Σεπτεμβρίου.

ΝΕΑ ΕΜΦΑΝΙΣΗ: ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΥΡΙΣΩ ΣΤΑ ΠΑΛΙΑ!

Με το που ξεκίνησαν τα Windows, λοιπόν, βρεθήκαμε μπροστά στο νέο desktop, το οποίο ομολογουμένως μας τρόμαξε! Τα περισσότερα εικονίδια που χρησιμοποιούσαμε έχουν εξαφανιστεί (π.χ. My Computer, My Documents, Network Neighborhood), ενώ όλο το περιβάλλον διαθέτει πολύ έντονα χρώματα. Το Start Menu έχει σχεδιαστεί από την αρχή. Μόλις το ανοίξουμε, παρατηρούμε ότι αποτελείται από δύο στήλες και καταλαμβάνει πάνω από το ένα τέταρτο της οθόνης! Η πρώτη στήλη περιέχει τις πέντε εφαρμογές που χρησιμοποιούμε πιο συχνά, ώστε να μη χρειάζεται να τις ψάχνουμε στα μενού, ενώ η δεύτερη περιλαμβάνει βασικά σημεία των Windows, όπως το My Computer (εδώ κρυβόταν;), My Documents, Control Panel, Help, Run. Σημειώνουμε πως το ποια από αυτά τα εικονίδια ακριβώς θα εμφανίζονται στο Start Menu μπορεί να οριστεί κάνοντας δεξί κλικ στην taskbar. Τέλος, για να δούμε όλα τα προγράμματα που έχουμε εγκαταστήσει και παρουσιάζονται στο Start, πρέπει να επιλέξουμε "More Programs" στο κάτω μέρος της αριστερής στήλης.

Η νέα taskbar μάς επιτρέπει να ομαδοποιούμε κουμπιά που ανήκουν στην ίδια εφαρμογή. Ετσι, τα έγγραφα του Word που έχουμε ανοίξει δεν έχουν αυτόνομη παρουσία στην taskbar, αλλά στεγάζονται όλα σε ένα κουμπί του Word. Οταν το πατήσουμε, εμφανίζονται σε κάθετη παράθεση όλα τα έγγραφα που έχουμε ανοιχτά για να διαλέξουμε αυτό που επιθυμούμε. Επίσης, όμοιο με το Start Menu είναι και το System Tray αλλά και η διαχείριση των συντομεύσεων που έχουμε στο desktop. Ετσι, αν στο System Tray μαζευτούν πολλά εικονίδια, τα Windows XP δείχνουν μόνο όσα χρησιμοποιούμε συχνά και τα υπόλοιπα τα κρύβουν. Το ίδιο γίνεται και με τις συντομεύσεις (ύστερα από ένα χρονικό διάστημα που μπορούμε να ορίσουμε εμείς), αφού αν διαπιστώσουν πως κάποιες τις χρησιμοποιούμε σπάνια, τις τοποθετούν σε έναν φάκελο ώστε να εξοικονομείται χώρος στο desktop.

Μεγάλες αλλαγές έχουν επέλθει και σε βασικά "παράθυρα" του συστήματος. Πρώτο πρώτο το My Computer, όπου έχει γίνει πολύ μεγαλύτερο και έντονο όπως όλα τα Windows. Χωρίζεται και αυτό σε δύο τμήματα. Στη δεξιά στήλη εμφανίζονται τα μέρη του υπολογιστή μας σε 3 κατηγορίες. Στο επάνω μέρος υπάρχουν κάποια folders (π.χ. shared folders), στη μέση εμφανίζονται οι σκληροί δίσκοι και στο κάτω μέρος τα "devices with removable storage", δηλαδή το floppy, DVD-ROM, CD-R. Στην αριστερή στήλη υπάρχουν κάποια links που επιτρέπουν να γίνουν κάποιες λειτουργίες (tasks), λεπτομέρειες για το επιλεγμένο αντικείμενο και τα other places (Control Panel, Network).

Το Control Panel, ένας άλλος σημαντικός φάκελος του υπολογιστή, έχει αναδομηθεί ώστε να δείχνει πιο απλός στα μάτια του νέου χρήστη, χωρίς ωστόσο να μπλέκει τον έμπειρο. Ετσι, τα πολλά εικονίδια που περιείχε έχουν ομαδοποιηθεί θεματικά ώστε να είναι ευκολότερη η εύρεση κάποιας ρύθμισης. Οσοι, πάντως, δεν μείνουν ευχαριστημένοι από τη νέα εμφάνιση του Control Panel, έχουν την επιλογή να επιστρέψουν στην κλασική εμφάνισή του. Αυτή η επιλογή (ευτυχώς) υπάρχει στα περισσότερα μέρη των Windows XP και έτσι όποιοι δεν συμπαθούν τα μεγάλα παράθυρα και τα έντονα χρώματα, μπορούν να αλλάξουν την εμφάνιση του desktop, των παραθύρων αλλά και του Start στην κλασική που είναι οικεία για αυτούς (κάτι που έκανα εγώ από τις πρώτες μέρες, αφού δεν μπόρεσα να συνηθίσω τη νέα εμφάνιση των Windows).

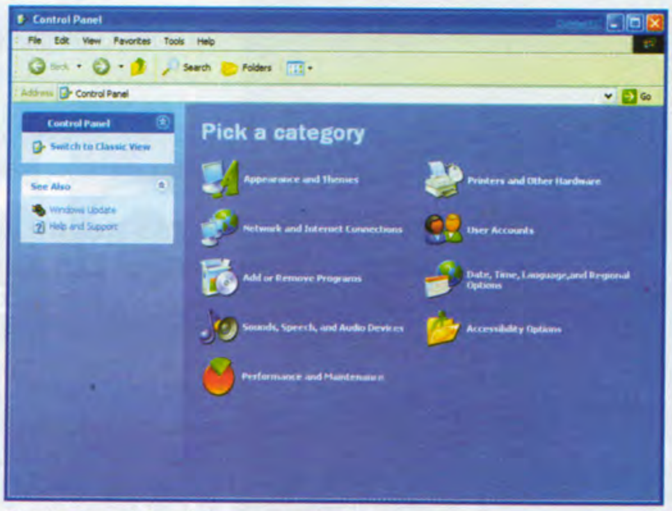
Πολύ καλή εντύπωση μας έκανε το γεγονός πως όλο το hardware μέρος του υπολογιστή μας αναγνωρίστηκε αμέσως και δεν χρειάστηκε να περάσουμε ούτε έναν driver.

Το ίδιο στυλ ακολουθεί και ο Windows Explorer, αφού χωρίζεται και αυτός σε στήλες. Στην αριστερή υπάρχει η δενδρική παρουσίαση του υπολογιστή μας, όπως σε όλες τις προηγούμενες εκδόσεις των Windows, ενώ στη δεξιά στήλη εμφανίζονται τα αρχεία του επιλεγμένου καταλόγου. Στη μέση εμφανίζεται μια σειρά από επιλογές, οι οποίες αλλάζουν δυναμικά ανάλογα με το είδος του αρχείου που έχουμε επιλέξει (π.χ. εκτύπωση, rename). Οι λει-

Microsoft Windows xp



Η νέα εμφάνιση των Windows XP είναι αρκετά διαφορετική απ' ό,τι είχαμε συνηθίσει.



Το νέο Control Panel είναι χωρισμένο θεματικά.

τουργίες του WE έχουν εμπλουτιστεί πολύ, αφού εκτός από προεπισκόπηση των αρχείων, μπορούμε να κάνουμε και slide show ή ακόμα και να εκτυπώσουμε τις εικόνες μας χωρίς να τις ανοίξουμε.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Ενα από τα μελανότερα σημεία των νέων Windows είναι οι τεράστιες απαιτήσεις τους. Αλλωστε τη Microsoft δεν την ενδιέφερε ποτέ το customization των εφαρμογών της, ώστε να λειτουργούν και σε χειρότερα μηχανήματα. Οι ελάχιστες απαιτήσεις, σύμφωνα με την εταιρεία, είναι:

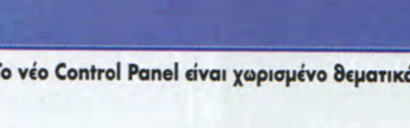
- Pentium II 300
- 128MB RAM
- 2GB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο
- Ανάλυση οθόνης τουλάχιστον 800x600
- CD-ROM, πληκτρολόγιο και ποντίκι

Προτεινόμενες απαιτήσεις: Pentium III 500 και 256 RAM

Εμείς για τις ανάγκες της δοκιμής "στήσαμε" έναν υπολογιστή με τα εξής χαρακτηριστικά: Athlon Thunderbird 1,2GHz, 256MB RAM, mainboard Qdi Kinetiz 7E, 40GB σκληρό δίσκο, GeForce2 MX400 32MB και κάρτα δικτύου. Γενικά δεν αντιμετωπίσαμε κανένα πρόβλημα κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας, αν και ήταν αρκετά σκληρές. Χρησιμοποιήσαμε τα Windows XP για έναν μήνα σε καθημερινές συνθήκες και για πολλές εργασίες και παιχνίδια. Από όσα παίξαμε, μόνο το Swat 3 δεν κατορθώσαμε να κάνουμε να τρέξει. Σε γενικές γραμμές, αν και "βαριά" ορισμένες φορές, τα Windows δεν "κρέμασαν" πουθενά, εκτός από μία φορά που κόλλησαν στο Shut Down (δεν απορώ, βέβαια, γιατί το είχα παρακάνει με πάρα πολλές εφαρμογές ανοιχτές).

ACCOUNTS

Τα Windows XP είναι πολυχρηστικά κατά τα πρότυπα των Windows 2000, στην έκδοση home μάλιστα η διαχείριση των user accounts είναι πολύ απλή. Κάθε φορά που ξεκινάμε τον υπολογιστή εμφανίζεται μπροστά μας μια οθόνη που μας καλεί να διαλέξουμε ποιο user name θα χρησιμοποιήσουμε. Η οθόνη αυτή δεν έχει καμία (μα καμία) σχέση με την αντίστοιχη ψυχρή οθόνη των Windows 2000. Απλώς εμφανίζονται τα ονόματα των χρηστών με μια μικρή φωτογραφία (που έχουμε ορίσει εμείς) δίπλα και το μόνο που χρειάζεται είναι να επιλέξουμε τον αντίστοιχο χρήστη και να δώσουμε τον κωδικό του. Ενα στοιχείο πολύ χρήσιμο, το οποίο μας άρεσε πολύ, είναι ότι αντί για logoff, μπορούμε να κάνουμε user switch, γεγονός που σημαίνει ότι δεν χρειάζεται να κλείσουμε όλα τα προγράμματά μας, καθώς όσο εργάζεται ο άλλος χρήστης, αυτά συνεχίζουν να τρέχουν στο background. Αφού ο άλλος χρήστης τελειώσει την εργασία του στον υπολογιστή και κάνουμε ξανά login, εμφανίζονται όλα τα προγράμματά μας όπως τα είχαμε αφήσει!



NETWORKING: ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΗ ΔΙΚΤΥΩΣΗ

Στο θέμα της δικτύωσης τα Windows XP έκαναν ακόμα ευκολότερη τη ρύθμιση του τοπικού δικτύου με έναν wizard, ο οποίος με απλά λόγια οδηγεί βήμα βήμα και τον πιο αδαή χρήστη στο στήσιμο του δικτύου του. Ο Networking Wizard, επίσης, μπορεί να δημιουργήσει μια νέα dial-up σύνδεση ή και τη σύνδεση δύο υπολογιστών μέσω παράλληλου καλωδίου. Επιπλέον σε μία προσπάθεια για αύξηση της ασφάλειας του υπολογιστή, έχει προστεθεί ένα firewall, το οποίο χρησιμοποιείται και στο LAN και στο Internet και υπόσχεται να προστατεύσει τον υπολογιστή μας από τα αδιάκριτα βλέμματα.

MULTIMEDIA ΚΑΙ ΕΓΓΡΑΦΗ CD!

Ο νέος Media Player των Windows XP (έκδοση 8) έχει περισσότερες δυνατότητες από τις προηγούμενες εκδόσεις του και θα σας καλύψει πλήρως χωρίς να χρειαστείτε άλλα προγράμματα τρίτων κατασκευαστών. Μία από τις κυριότερες προσθήκες του είναι πως μπορεί να κάνει κωδικοποίηση σε MP3 και Windows Media Audio (WMA, αντίστοιχο αρχείο με το MP3 προερχόμενο από τη Microsoft). Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να γράψουμε και audio CD (ή και data με MP3) κατευθείαν από τον Media Player χωρίς τη μεσολάβηση άλλου προγράμματος! CDs μπορούμε να γράψουμε και από τον Windows Explorer, με μια πολύ απλή διαδικασία: Απλώς αντιγράφουμε (drag'n'drop) τα αρχεία που μας ενδιαφέρουν στο φάκελο του CD-R και έπειτα πατάμε "Write CD"! Υποστηρίζεται εγγραφή multisession αλλά και επανεγγραφή (CD-RW).

Τέλος, ο Media Player υποστηρίζει και την προβολή ταινιών DVD, μόνο που στην έκδοση που είχαμε στη διάθεσή μας δεν υπήρχε ενσωματωμένος κάποιος software decoder.

INTERNET EXPLORER

Ο IE 6 δεν έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές σε σχέση με την προηγούμενη έκδοσή του. Οι αλλαγές που έχουν γίνει βρίσκονται κυρίως σε επίπεδο εμφάνισης (ακολουθώντας το όλο στυλ των XP) και όχι σε επίπεδο λειτουργικότητας, αν και υποστηρίζονται κάποια καινούρια πρότυπα του Web. Επιπλέον, έχει προστεθεί μία νέα μπάρα, η οποία είναι παραμετροποιήσιμη ώστε να αντανακλά τις προτιμήσεις μας. Το όνομά της

είναι Personal Bar και μπορεί να δείχνει διάφορες πληροφορίες όσο εμείς σερφάρουμε στο Internet. Ετσι, μπορούμε να παίρνουμε πληροφορίες για τον καιρό και τα νέα ή να βλέπουμε τα contacts μας. Πάντως, καταλαμβάνει αρκετό ωφέλιμο χώρο, χωρίς να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, οπότε πιστεύω πως η πλειονότητα των χρηστών θα την απενεργοποιήσει γρήγορα.

Το Outlook Express, ακολουθώντας τον IE, βρίσκεται και αυτό στην έκδοση 6. Βασική προσθήκη αποτελούν κάποιες επιλογές για την προστασία μας από κακόβουλες ενέργειες. Ετσι, μπορούμε να απαγορεύσουμε σε άλλα προγράμματα να στέλνουν e-mail με το όνομά μας ή το Outlook να μη μας επιτρέπει το άνοιγμα attachments που μπορεί να περιέχουν ιό.

ΤΕΛΟΣ ΣΤΙΣ ΜΠΛΕ ΟΘΟΝΕΣ!

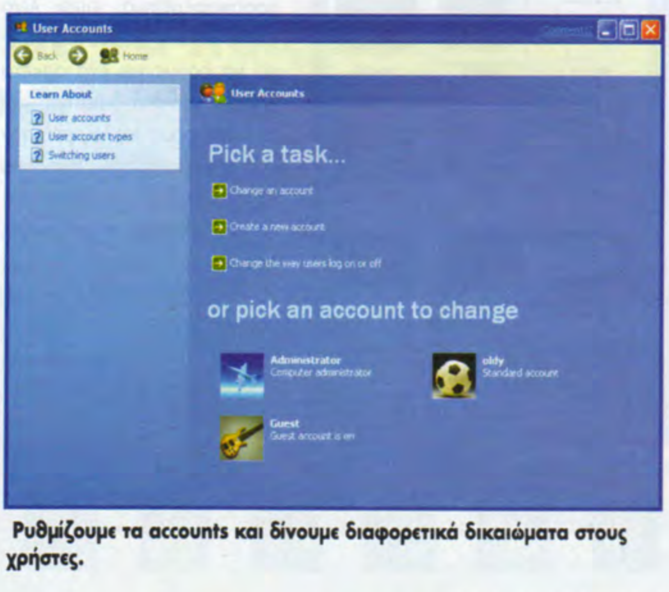
Τα Windows XP είναι φιλικά και στον τομέα της συντήρησής τους, χάρη σε μια σειρά από ενσωματωμένα χαρακτηριστικά. Οι εποχές που, εξαιτίας ενός κακογραμμένου driver ο υπολογιστής μας "κόλλαγε", έχουν περάσει για τα καλά. Το ίδιο συμβαίνει και με τις γνωστές μπλε οθόνες που εμφανίζονταν και αφού διαβάζαμε ένα πλήθος αριθμών, κάναμε reboot τον υπολογιστή. Αυτές τις οθόνες δεν θα τις ξαναδείτε! Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει πως πολλές εφαρμογές σταμάτησαν να κολλάνε, αλλά όταν συμβαίνει αυτό εμφανίζεται ένα παράθυρο, το οποίο, ούτε λίγο ούτε πολύ, μας ζητά συγγνώμη ("we are sorry for the inconvenience"!) και μας προτρέπει να στείλουμε το σφάλμα στη Microsoft (χρειάζεται σύνδεση με το Internet) για να το επεξεργαστεί και αν βρει λύση, να την ενσωματώσει σε κάποιο service release!

Το System Restore που είχαμε συναντήσει και στα Windows ME υπάρχει και εδώ: Μπορούμε κατά διαστήματα να κρατάμε μία "εικόνα" του συστήματος και αν κάποια στιγμή το σύστημά μας αρχίσει να μη λειτουργεί σωστά, μπορούμε να επαναφέρουμε κάποια παλιότερη εικόνα του υπολογιστή μας. Επίσης, κάθε φορά που εγκαθιστούμε κάποιον νέο driver, ο παλιός αποθηκεύεται αυτόματα και έτσι, αν κάτι δεν πάει καλά με τον νέο, μπορούμε να επιστρέψουμε στον προηγούμενο, κάνοντας roll-back με ένα μόνο κουμπί! Τελειώνοντας την αναφορά μας στους drivers, να αναφέρουμε ότι οι νέοι drivers που γράφονται για τα Windows XP πρέπει πρώτα να ελέγχονται από τη Microsoft ώστε να πιστοποιούνται ως συμβατοί με τα νέα Windows (digitally signed). Φυσικά, μπορούμε να εγκαθιστούμε και drivers που δεν είναι πιστοποιημένοι, αλλά τα Windows XP θα μας προειδοποιούν γι' αυτό.


Τα Windows XP με την κλασική εμφάνισή τους. Μια χαρά δεν είναι;

Αν μάλιστα κάποιο παλιό παιχνίδι ή εφαρμογή δεν τρέχει, μπορούμε να το τρέξουμε σε compatibility mode. Μπορούμε, δηλαδή, να ορίσουμε στα Windows να μιμηθούν κάποια άλλη έκδοσή τους (95, 98, NT, 2000), κάνοντας την εφαρμογή να νομίζει πως τρέχει στο αντίστοιχο λειτουργικό σύστημα. Πολύ καλύτερη είναι και η διαχείριση των file associations στα Windows XP. Εστω, για παράδειγμα, ότι δεν θέλουμε να ανοίγουν τα text αρχεία με το Notepad, αλλά με κάποιο άλλο πρόγραμμα, τότε τα Windows βρίσκουν αυτομάτως ποιο από τα προγράμματα που έχουμε εγκατεστημένα υποστηρίζουν αρχεία text και μας προτείνουν να διαλέξουμε κάποιο από αυτά. (Στο παράδειγμά μας προτείνουν τα: WordPad, Word, Excel, Internet Explorer κ.ά.) Στην όχι και τόσο ασυνήθιστη περίπτωση που έχουμε ένα αρχείο που δεν ξέρουμε με ποιο πρόγραμμα ανοίγει, μπορούμε να κάνουμε look-up, να ζητήσουμε δηλαδή από τα Windows XP να συνδεθούν με τη βάση δεδομένων της Microsoft και να ψάξουν το πρόγραμμα που ανοίγει το συγκεκριμένο είδος αρχείων.

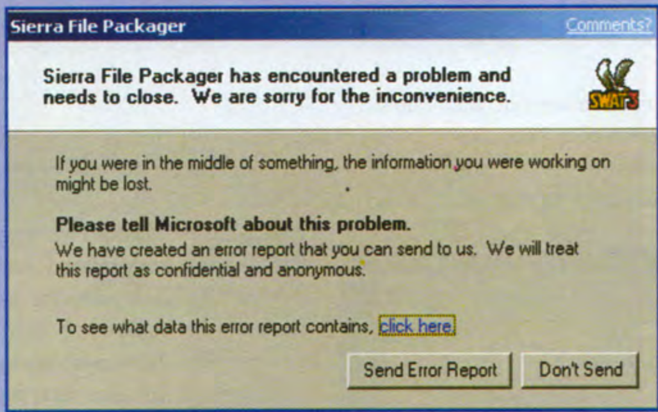
Σε περίπτωση που, τελικά, κάτι δεν πάει καλά και έχουμε κάποιο πρόβλημα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το νέο σύστημα βοήθειας ή τον ανανεωμένο wizard, ο οποίος με πολύ απλά λόγια προσπαθεί βήμα βήμα να λύσει το πρόβλημά μας. (Σημείωση: Κατά διαστήματα ο wizard μας παρου-



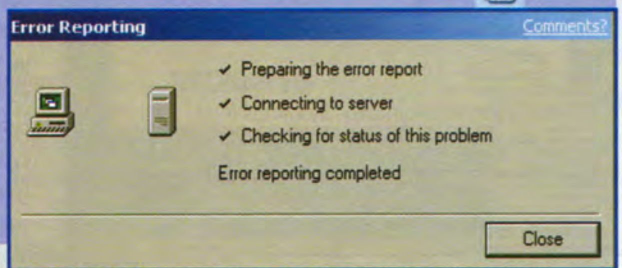
Ρυθμίζουμε τα accounts και δίνουμε διαφορετικά δικαιώματα στους χρήστες.



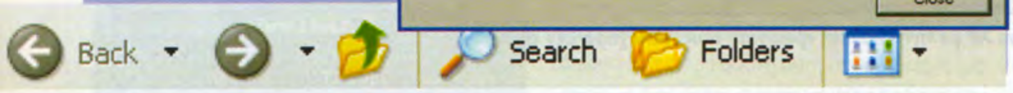
Ο νέος Internet Explorer με την personal bar: Μάλλον χώρο πιάνει παρά χρήσιμη είναι.



Η εφαρμογή μας δεν μπορεί να τρέξει, γι' αυτό τα Windows μας ζητούν συγγνώμη...



... και μετά στέλνουν το λάθος στη Microsoft για να το επεξεργαστεί!



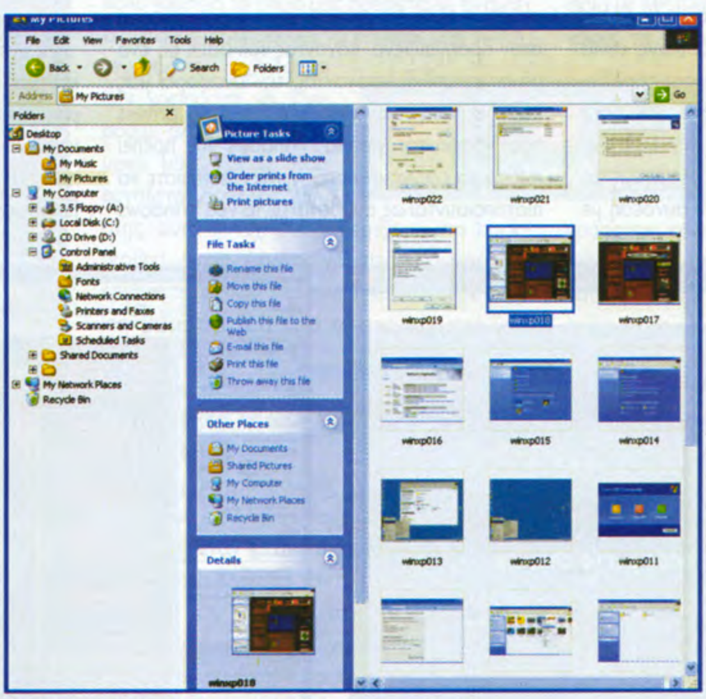
σιάζε πολλά προβλήματα scripting, που οφείλονται όμως καθαρά στο ότι τα Windows XP βρίσκονται ακόμα σε beta έκδοση. Πιστεύουμε ότι στην τελική έκδοση τα συγκεκριμένα προβλήματα δεν θα παρουσιάζονται). Αν, πάντως, παρ' όλα αυτά δεν μπορέσουμε να βρούμε λύση στο πρόβλημά μας, μπορούμε να απευθυνθούμε σε κάποιον γνωστό μας που γνωρίζει καλύτερα ή σε κάποιον τεχνικό, ο οποίος δεν χρειάζεται να μας επισκεφτεί, αφού μπορεί να διορθώσει το πρόβλημα από το χώρο του χάρη στο Remote Desktop! Μπορεί δηλαδή να συνδεθεί στο σύστημά μας (αν το έχουμε επιτρέψει, φυσικά) και να χρησιμοποιήσει πλήρως το μηχάνημά μας!

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ!

Προτού βγάλουμε το τελικό συμπέρασμα, να διευκρινίσω πως, μερικές μέρες πριν από την παράδοση του άρθρου αυτού, έφτασε στα χέρια μας και μία νεότερη έκδοση των Windows XP (rc1). Αφού την εγκαταστήσαμε σε άλλον υπολογιστή, δεν διαπιστώσαμε μεγάλες αλλαγές. Οπου, πάντως, υπήρξε κάποια αλλαγή, την έχω ενσωματώσει στο κυρίως κείμενο, χωρίς να αναφέρω για το ποια έκδοση πρόκειται, αφού έτσι και αλλιώς μικρή σημασία έχει για τον τελικό χρήστη.

Εντύπωση μου έκανε η ενσωμάτωση στα Windows πολλών νέων χαρακτηριστικών που καθιστούν πολλά μικρά utilities που χρησιμοποιούσαμε έως τώρα άχρηστα. Ετσι, στα Windows XP δεν θα χρειαστείτε τα Winzip, Winamp, Nero, PC Anywhere, Zone Alarm. Βέβαια, κάποιες πιο ειδικές λειτουργίες τους δεν υπάρχουν στα XP, αλλά μου φαίνεται ότι έχουμε αρχίσει να οδηγούμαστε σε μία εποχή όπου το λειτουργικό θα περιέχει σχεδόν τα πάντα. Τώρα, το αν αυτό είναι καλό ή κακό, θα το δείξει ο χρόνος (και τα δικαστήρια των ΗΠΑ ενδεχομένως!).

Τελειώνοντας, αν μου ζητούσαν να περιγράψω με τρεις χαρακτηρισμούς τα Windows XP, αυτοί θα ήταν: "φιλικά, σταθερά και αρκετά απαιτητικά σε υπολογιστική ισχύ". Φιλικά, γιατί με τους νέους wizards και το νέο περιβάλλον όλα γίνονται πολύ απλά για το νέο χρήστη και με ένα δύο κλικ μπορεί να εκτελέσει όποια λειτουργία θέλει. Επαναλαμβάνω, όμως, πως όσο φιλικό είναι το νέο περιβάλλον για τους νέους χρήστες τόσο πιο εκνευριστικό γίνεται για τους πιο προχωρημένους, αφού θα τους φανεί πολύ "φανταχτερό" και απλοϊκό και ίσως σπεύσουν να χρησιμοποιήσουν το classic view. Τα Windows XP είναι επίσης αρκετά σταθερά (για λειτουργικό της Microsoft τουλάχιστον - ε, δεν άντεξα να μην έλεγα και μία κακία;) και αρκετά έξυπνα, ώστε να προστατεύουν τον εαυτό τους από λανθασμένους χειρισμούς του χρήστη. Μοναδικό μειονέκτημα (εκτός του ότι δεν μου άρεσε το νέο Start Menu) βρίσκω τις απαιτήσεις. Θεωρώ πως θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 256MB RAM για να μπορείτε να τρέχετε αξιοπρεπώς τις περισσότερες από τις εφαρμογές σας. Ισως, βέβαια, το θέμα των απαιτήσεων να διορθωθεί ως την επίσημη κυκλοφορία τους, αν και προσωπικά δεν το νομίζω. Τέλος, όσον αφορά στον τομέα της σταθερότητας, στον οποίο προαναφέρθηκα, είμαι λίγο επιφυλακτικός, αφού θα πρέπει να δούμε για ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα και σε διάφορους υπολογιστές την τελική έκδοση των Windows XP προκειμένου να βγάλουμε κάποιο σίγουρο συμπέρασμα, αφού οι όποιες αδυναμίες τους θα φανούν με τον καιρό. Πάντως, η Microsoft δείχνει να βρίσκεται σε πολύ καλό δρόμο στον τομέα των λειτουργικών.



Ο νέος Windows Explorer έχει γίνει πιο λειτουργικός.

NEW side

GameNet.gr

το πρώτο ολοκληρωμένο

On-line περιοδικό

για gamers στην Ελλάδα ... **just got better!**

- REVIEWS - FORUMS - DOWNLOADS -
- CHEATS - HINTS - NEWS - INTERVIEWS -

On-line gaming

Οι ταχύτεροι gaming servers στην Ελλάδα!

- QUAKE III
- UNREAL TOURNAMENT
- COUNTERSTRIKE & HALF LIFE MODS
- DIABLO & DIABLO II
- RED ALERT 2
- STARCRAFT



GameNet CD

Για πρώτη φορά στην Ελλάδα, μπορείτε να φτιάξετε το δικό σας CD με τα αρχεία που θέλετε, χωρίς τις ατέλειωτες ώρες του download!

Προπονηθείτε!

Για να παίξετε στο πιο HOT GAMING EVENT της χρονιάς ...το Νοέμβριο!

compulink NETWORK

στο Internet με την πρώτη!

www.gamenet.gr

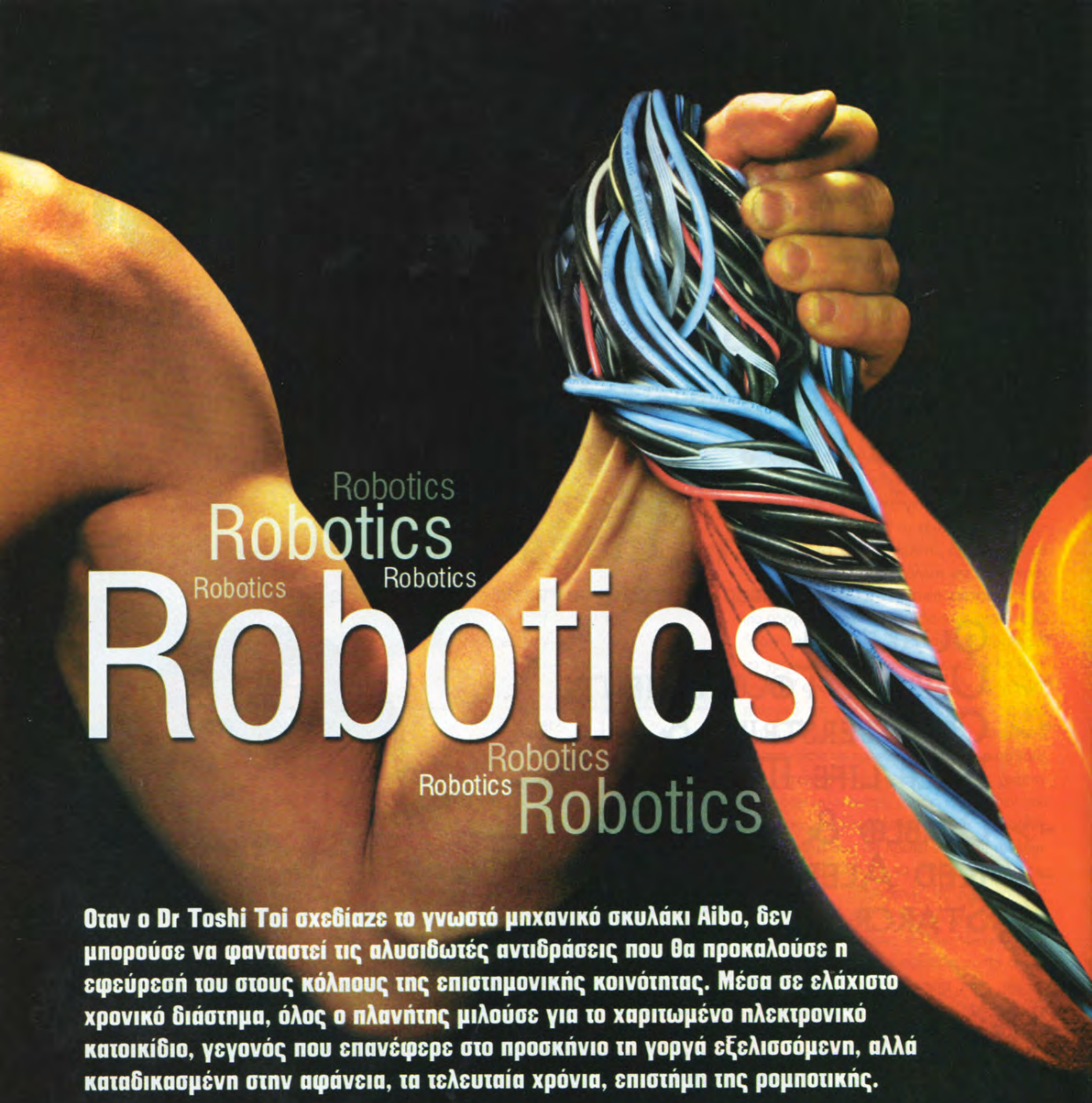
όλος ο κόσμος των Games

info@gamenet.gr

IRC:GRnet, #gamenet.gr

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 11742 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ.: 010 9249761 FAX.: 010 9249801 info@compulink.gr www.compulink.gr

Compulink Network S.A.



Robotics

Οταν ο Dr Toshi Toi σχεδίαζε το γνωστό μηχανικό σκυλάκι Aibo, δεν μπορούσε να φανταστεί τις αλυσιδωτές αντιδράσεις που θα προκαλούσε η εφεύρεσή του στους κόλπους της επιστημονικής κοινότητας. Μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, όλος ο πλανήτης μιλούσε για το χαριτωμένο ηλεκτρονικό κατοικίδιο, γεγονός που επανέφερε στο προσκήνιο τη γοργά εξελισσόμενη, αλλά καταδικασμένη στην αφάνεια, τα τελευταία χρόνια, επιστήμη της ρομποτικής.

Στην εποχή της διαφήμισης και της αναζήτησης του εύκολου κέρδους, το φαινόμενο της επιβράβευσης των κινήσεων εντυπωσιασμού, σε βάρος των ουσιαστικών κινήσεων, εμφανίζεται όλο και πιο συχνά. Παρ' όλο που τα τελευταία χρόνια βρίσκονται σε εξέλιξη δεκάδες προγράμματα ρομποτικής, που αποσκοπούν στη βελτίωση των ρυθμών παραγωγής ή στην αύξηση της αποτελεσματικότητας της ανθρώπινης έρευνας, τα φώτα της δημοσιότητας έλαμψαν για να φωτίσουν την πολυτέλεια που προσφέρει το Aibo. Η επιτυχία που σημείωσε το ρομπότ της Sony, όμως, συντέλεσε στην είσοδο στο στίβο της κυβερνητικής των σημαντικότερων κατασκευαστών ηλεκτρονικών, οι οποίοι δέχθηκαν να επενδύσουν μεγάλα χρηματικά ποσά για τη μελέτη και δημιουργία ψυχαγωγικών ρομπότ. Εστω και μ' αυτόν τον ανορθόδοξο τρόπο, λοιπόν, οι "μηχανικοί βοηθοί" αρχίζουν να εισέρχονται στην καθημερινή ζωή μας, δίνοντας την αίσθηση ότι η εποχή που τα ρομπότ θα κυκλοφορούν ανάμεσά μας δεν είναι πολύ μακριά. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή...

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

Ο όρος "ρομπότ" εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1921, στο θεατρικό έργο του Τσέχου Κάρελ Τσάπεκ "Rossum: Βιομηχανία ρομπότ παντός τύπου" (Karel Capec, "Rossum Universal Robots"). Η ετυμολογική ανάλυση οδηγεί στην τσεχική λέξη "robota", που σημαίνει εργασία. Τα "ρομπότ" του Τσάπεκ είναι ανθρωπόμορφες μηχανές και δουλεύουν ως σκλάβοι στην υπηρεσία του ανθρώπου. Ενας άλλος μεγάλος λογοτέχνης, ο Isaac Asimov, ευθύνεται για την ονομασία της επιστήμης που ασχολείται με την κατασκευή και μελέτη των ρομπότ: Η λέξη "ρομποτική" εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1942 στο διήγημα "Runabout", που αργότερα ενσωματώθηκε στη διάσημη συλλογή του Αμερικανού - με ρωσικές ρίζες - συγγραφέα και επιστήμονα με τίτλο "Εγώ, το Ρομπότ" ("I, Robot", 1950).



του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Αν και η προέλευση της λέξης "ρομπότ" είναι - όπως είδαμε - σαφώς καθορισμένη, η έννοια που περικλείεται σ' αυτά τα έξι γράμματα δεν έχει οριοθετηθεί πλήρως, μάλιστα αποτελεί εδώ και πολλά χρόνια αντικείμενο συζητήσεων και έντονων αντιπαραθέσεων. Η πρώτη απόπειρα εύρεσης ενός κατάλληλου ορισμού έγινε το 1979 από τα μέλη του Ινστιτούτου Ρομποτικής της Αμερικής (R.I.A.). Επειτα από πολύωρες διαβουλεύσεις, η επιτροπή αποφάνθηκε ότι το ρομπότ είναι "ένας επαναπρογραμματιζόμενος, πολυλειτουργικός διαμεσολαβητής, που έχει την ικανότητα να μετακινεί υλικά, εξαρτήματα, εργαλεία ή ειδικές συσκευές εκτελώντας διάφορες προγραμματισμένες κινήσεις, με σκοπό την αποπεράτωση διάφορων εργασιών". Είναι προφανές ότι ο ορισμός που δόθηκε στερείται ευελιξίας και διορατικότητας. Μολονότι κρίνεται επαρκής για να περιγράψει τα ρομπότ που χρησιμοποιούνται στη βιομηχανία, αδυνατεί να προβλέψει ή να ακολουθήσει τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις της διαστημικής εποχής. Επιπλέον, δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να πλησιάσει τις προσδοκίες της ανθρώπινης φαντασίας.

Το γνωστό ερμηνευτικό λεξικό "Webster" επιχειρεί να αποδώσει τον όρο ακολουθώντας τελείως διαφορετικό δρόμο: Αποφεύγει να καθορίσει τις κινήσεις τις οποίες είναι δυνατόν να πραγματοποιήσει ένα ρομπότ και υιοθετεί μία εξωτερική προσέγγιση, δίνοντας μεγαλύτερη βαρύτητα στο αποτέλεσμα: "Το ρομπότ είναι μία αυτόματη συσκευή, που εκτελεί λειτουργίες τις οποίες θα εκτελούσε ο άνθρωπος ή μία ανθρωπόμορφη μηχανή." Αν και πολύ πιο ευρηματικός και πολύπλευρος, ο ανωτέρω ορισμός απέχει πολύ από την τελειότητα, διότι σκεπάζει την έννοια με ένα πυκνό σύννεφο ασάφειας. Πρέπει να παραδεχτούμε, όμως, ότι επιτυγχάνει να δώσει στον όρο μια μορφή διαχρονική αλλά και απόλυτα συμβατή με τις λαϊκές αντιλήψεις.

Η λέξη "ρομποτική" εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1942 στο διήγημα "Runabout" του Isaac Asimov.

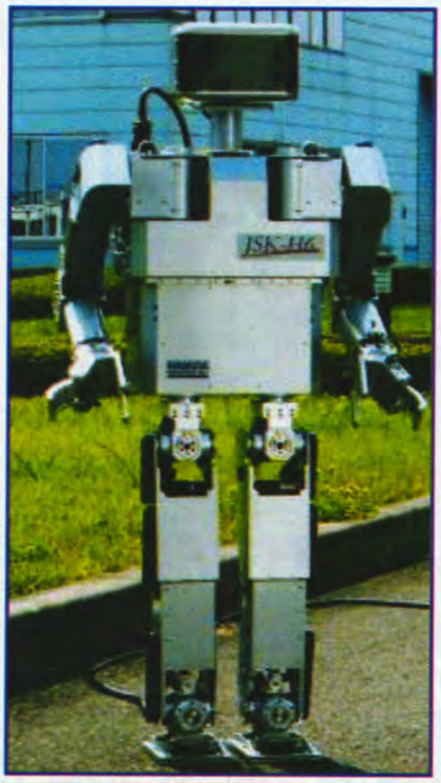
Στο παρόν άρθρο δεν θα ασχοληθούμε αποκλειστικά με μηχανές που ακολουθούν αυστηρά τους προαναφερόμενους ορισμούς. Θα κινηθούμε σε ένα γενικότερο πλαίσιο, παρουσιάζοντας συσκευές που η επιστημονική κοινότητα "συνηθίζει" να αποκαλεί ως "ρομπότ", αποφεύγοντας να εξετάσουμε κατά πόσο ο χαρακτηρισμός που δίδεται είναι σωστός ή λανθασμένος. Αλλωστε, τα όρια της επιστήμης της ρομποτικής δεν έχουν καθοριστεί σαφώς, ενώ ο ορισμός του ρομπότ είναι ακόμα ρευστός και διαπραγματεύσιμος. Οφείλουμε να παρατηρήσουμε, πάντως, ότι ο όρος ρομπότ αφορά κυρίως σε συστήματα που ενσωματώνουν κάποιας μορφής τεχνητή νοημοσύνη, περιορίζοντας στο ελάχιστο την ανθρώπινη παρέμβαση. Εδώ εντοπίζεται και το λεπτό σημείο που ενώνει τη ρομποτική με την πληροφορική: Το πρόβλημα της αυτόνομης σκέψης ανάγεται στη δημιουργία ενός εξαιρετικά πολύπλοκου προγράμματος, που μέσα από έναν μεγάλο αριθμό διακλαδώσεων IF θα ελέγχει κάθε σημείο του μηχανικού σώματος και θα καθορίζει τις αντιδράσεις του ρομπότ σε κάθε ερέθισμα του περιβάλλοντος. Εντούτοις, οι περισσότεροι ειδικοί τοποθετούν στην οικογένεια της ρομποτικής πολλά τηλεκατευθυνόμενα συστήματα, με το σκεπτικό ότι η μελέτη της κίνησης αποτελεί βασική συνιστώσα για την κατασκευή ενός ρομπότ.

Κλείνοντας την "ερμηνευτική" ενότητα, είναι σκόπιμο να αναφερθούμε σε ακόμα μία έννοια, που σχετίζεται άμεσα με τη ρομποτική και συναντάται συχνά στις σελίδες της επιστημονικής φαντασίας. Πρόκειται για τη λέξη "Cyborg", που χρησιμοποιείται για να περιγράψει το συνδυασμό ανθρώπου και μηχανής. Συγκεκριμένα, το Cyborg είναι ένας άνθρωπος, του οποίου ένα ή περισσότερα όργανα έχουν αντικατασταθεί με μηχανικά μέλη. Η λέξη-κλειδί στον ορισμό είναι η "αντικατάσταση": Δεν αρκεί η μηχανική υποστήριξη, ακόμα κι αν το βοηθητικό εξάρτημα είναι ενσωματωμένο στον ανθρώπινο οργανισμό. Ετσι, η τοποθέτηση ενός βηματοδότη δεν είναι αρκετή για να χαρακτηρίσει έναν οργανισμό Cyborg, γιατί το εν λόγω μηχάνημα απλώς ρυθμίζει τη λειτουργία της καρδιάς και δεν αντικαθιστά κανένα όργανο. Αντίθετα, η τοποθέτηση μηχανικών βαλβίδων στη θέση των οργανικών είναι ικανή να δώσει στον φέροντα οργανισμό την προαναφερθείσα ιδιότητα.

ΙΣΤΟΡΙΚΑ

Οι πρώτες προσπάθειες αντικατάστασης της ανθρώπινης επέμβασης με προγραμματιζόμενους μηχανισμούς συμπίπτουν χρονικά με τις απαρχές των μεγάλων πολιτισμών. Ετσι, έχουμε δείγματα αυτοματισμού που αποδίδονται στους αρχαίους Αιγυπτίους και χρονολογούνται στα 3000 π.Χ. Η σημαντικότερη από αυτές τις εφευρέσεις αφορά στη μέτρηση του χρόνου με τη χρήση ενός υδροδυναμικού μηχανισμού. Ο Ελληνας μηχανικός Κτησίβιος ο Αλεξανδρινός παρουσίασε το 270 π.Χ. μια βελτιωμένη παραλλαγή της επινόησης των Αιγυπτίων, την οποία ονόμασε κλεψύδρα. Η ουσιαστική καινοτομία της συσκευής του Κτησίβιου ήταν η χρήση της αρχής του σίφωνα (ρυθμιστής ροής), στοιχείο που προσέδιδε στο σύστημα αυτόνομο χαρακτήρα. Ετσι, η κλεψύδρα θεωρείται σήμερα το πρώτο ρομπότ στην ιστορία της ανθρωπότητας.

Μέχρι το πρώτο μισό της δεύτερης μ.Χ. χιλιετίας η ρομποτική αντιμετωπίστηκε περισσότερο ως καλλιτεχνική δραστηριότητα παρά ως επιστήμη. Τούτο είχε ως αποτέλεσμα την τεχνολογική στασιμότητα, γιατί οι κατασκευές περιορίστηκαν σε καθαρά διακοσμητικό ρόλο, με συνέπεια οι όποιες προσπάθειες να είναι απο-



Συχνά τα ρομπότ εκτελούν οικιακές εργασίες.

ραδικές και να αδυνατούν να οδηγήσουν τη ρομποτική προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση. Σημαντικότερα επιτεύγματα της σκοτεινής αυτής περιόδου ήταν ο αυτόματος κούκος του Καθεδρικού Ναού του Στρασβούργου (1350) και οι δύο "γίγαντες" που χτυπούσαν την καμπάνα του μεγάλου ρολογιού της πλατείας του Αγίου Μάρκου στη Βενετία (1497).

Το 1738, ο Jacques de Vaucanson παρουσίασε μία μηχανική πάπια, που είχε τη δυνατότητα να εκτελεί στοιχειώδεις κινήσεις, όπως το τίναγμα των φτερών, η κίνηση του ράμφους (συνοδευόμενη από τον γνώριμο ήχο του πτηνού), η κατανάλωση τροφής και νερού και η απόρριψη του αφοδεύματος. Το δημιούργημα του de Vaucanson, αν και δεν είχε να επιδείξει κάποια τεχνολογική καινοτομία, ήταν το πρώτο ρομπότ που κατασκευάστηκε με σκοπό να αντικαταστήσει τα ζωντανά κατοικίδια, και αποτελεί πρόδρομο του σημερινού Aibo.

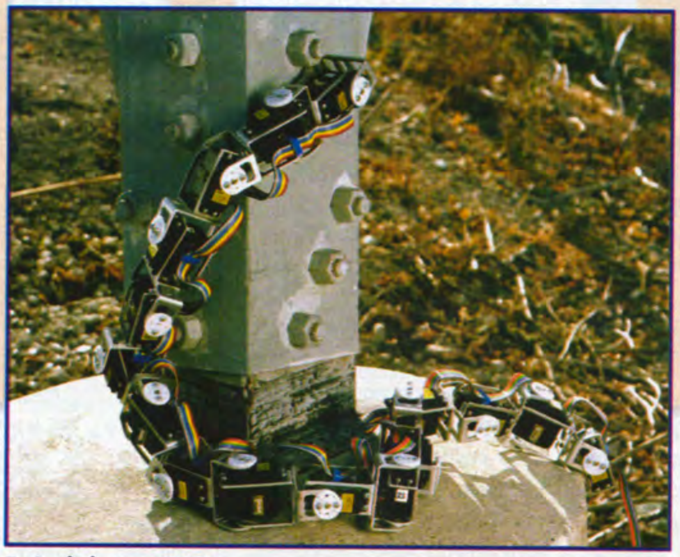
Το πρώτο σημαντικό βήμα για την εξέλιξη της ρομποτικής προς τη βιομηχανική κατεύθυνση ήταν ο αυτόματος αργαλειός που επινόησε ο Γάλλος κλωστοϋφαντουργός Joseph Jacquard το 1801: Με τη χρήση διάτρητων καρτών, το μηχάνημα μπορούσε να προγραμματιστεί ώστε να παράγει έναν απεριόριστο αριθμό σχεδίων. Ο αργαλειός του Jacquard έδειξε ότι η χρησιμοποίηση αυτομάτων στις ζώνες παραγωγής δεν ήταν "περιττή" κίνηση εντυπωσιασμού αλλά αναγκαιότητα, που ήταν δυνατόν να ανεβάσει την παραγωγικότητα σε υψηλά επίπεδα.

Το 1940 ήταν η χρονιά του Electro, ενός ανθρωπόμορφου ρομπότ που κατασκευάστηκε στο πλαίσιο διαφημιστικής εκστρατείας της εταιρείας ηλεκτρονικών Westinghouse Inc. Ο Electro συνοδευόταν από έναν μηχανικό σκύλο και μπορούσε να χορεύει, να μετρά ως το δέκα, να καπνίζει και, βέβαια, να εκφωνεί τον κατάλογο των προϊόντων της Westinghouse.

Το 1956, η ιστορική συνάντηση δύο μεγάλων επιστημόνων έμελλε να στιγματίσει την εξέλιξη της ρομποτικής: Ο εφευρέτης George C. Devol και ο μηχανικός Joseph F. Engelberger αποφάσισαν να ενώσουν τις δυνάμεις τους, ιδρύοντας την εταιρεία Unimation (UNIversal autoMATION), αντικείμενο της οποίας ήταν η κατασκευή ρομπότ που προορίζονταν για βιομηχανική χρήση. Οι "μηχανικοί βραχίονες" Unimate είχαν τη δυνατότητα να εργάζονται στις μεγάλες ζώνες παραγωγής (assembly lines), εκτελώντας εργασίες ιδιαίτερα ανιαρές για τον άνθρωπο με ταχύτητα και ακρίβεια. Αν και στην αρχή τα ρομπότ αντιμετωπίστηκαν με σκεπτικισμό από τις επιχειρήσεις, η αξιοπιστία και το χαμηλό κόστος συντήρησης των μηχανημάτων, σε συνδυασμό με την αύξηση του ρυθμού παραγωγής, οδήγησαν εκ του ασφαλούς τη βιομηχανία στην εποχή του αυτοματισμού. Η πρώτη μεγάλη εταιρεία που ενέταξε τα Unimates στο δυναμικό της ήταν η General Motors, για να την ακολουθήσει σύντομα το σύνολο των βιομηχανικών μονάδων. Ο σημαντικότερος τομέας δραστηριοποίησης των πρώτων ρομπότ ήταν η κατασκευή μεταλλικών αντικειμένων και συγκεκριμένα το στάδιο διοχέτευσης του υγρού μετάλλου στα καλούπια (με σκοπό τη μορφοποίηση του εργαλείου), όπου οι θερμοκρασίες που αναπτύσσονται είναι πολύ υψηλές. Λίγο αργότερα έκανε την εμφάνισή της η δεύτερη γενιά των Unimates, που απαρτιζόταν από ρομπότ ικανά να εκτελέσουν καθήκοντα φορτοεκφορτωτή. Η επιτυχία της Unimation, η οποία λειτουργεί ως τις μέρες μας, χάρισε στον Engelberger τον τίτλο του "πατέρα της σύγχρονης ρομποτικής". Ταυτόχρονα, όμως, δημιούργησε μια σειρά κοινωνικών προβλημάτων, που οφείλονταν στην ανεργία που ήταν δυνατόν να προκαλέσει η σταδιακή αντικατάσταση του ανθρώπου από τη μηχανή.

Το Ερευνητικό Ινστιτούτο του Stanford (SRI) είναι ο επόμενος σταθμός στην ιστορία της ρομποτικής. Το 1958, μία ομάδα του ιδρύματος με επικεφαλής τον καθηγητή Charles Rosen δημιούργησε τον Shakey, το πρώτο κινούμενο ρομπότ. Διέθετε βιντεοκάμερα, που έστελνε στον κεντρικό υπολογιστή εικόνες από τον περιβάλλοντα χώρο. Η ψηφιακή επεξεργασία των φωτογραφιών έδινε στον Shakey την "αίσθηση του χώρου", άρα και τη δυνατότητα κίνησης σε άγνωστα περιβάλλοντα. Ωστόσο, η υπολογιστική ισχύς της εποχής ήταν ανεπαρκής για την εκτέλεση τόσο πολύπλοκων διεργασιών. Είναι χαρακτηριστικό ότι ο Shakey, ακόμα και στην τελική μορφή του (1970) απαιτούσε έναν υπολογιστή που είχε το μέγεθος ενός δωματίου για να καταφέρει, ύστερα από πολύωρη προσπάθεια, να εντοπίσει και να μετακινήσει μία στοίβα.

Στα τέλη της δεκαετίας του '60, η Hughes Aircraft δημιούργησε τα Mobots, ιδιαίτερα ανθεκτικά ρομπότ που προορίζονταν για χρήση κάτω από εξαιρετικά επικίνδυνες - για τον άνθρωπο - συνθήκες εργασίας. Η μελέτη πολύπλοκων χημικών αντιδράσεων και η διαχείριση αντικειμένων εντός πυρηνικού αντιδραστήρα αποτελούν αντιπροσωπευτικά παραδείγματα δραστηριοποίησης των Mobots. Ο χειρισμός του συστήματος πραγματοποιούνταν εξ αποστάσεως, ενώ οι ενέργειες του ρομπότ μπορούσαν να καθοριστούν είτε από τον άνθρωπο είτε από υπολογιστή εφοδιασμένο με κατάλληλο λογισμικό.



Το Snakebot της NASA.

Το περίφημο "ρομποτικό χέρι" που παρουσίασε το Πανεπιστήμιο του Stanford το 1970 ήταν ένα εξαιρετικά προηγμένο εξάρτημα, που ενσωματώθηκε σε σχεδόν όλες τις μετέπειτα προσπάθειες. Η εξέλιξη αυτή επιτάχυνε την κυκλοφορία του T3 της Cincinnati Milacron, του πρώτου εμπορικού ρομπότ που δεν απαιτούσε την



Το "Forbidden Planet" γυρίστηκε το 1956.

ύπαρξη ενός "υπολογιστή δωματίου" για να λειτουργήσει, αλλά αρκούνταν σε ένα απλό επιτραπέζιο σύστημα. Η General Motors ήταν για ακόμα μία φορά πρόθυμη να αξιοποιήσει τα ρομπότ. Ετσι, το 1973 "προσέλαβε" τέσσερα T3 για το εργοστάσιό της στο Lakewood της πόλης Georgia. Η εργασία που ανατέθηκε στα ρομπότ ήταν η συγκόλληση των τμημάτων των αυτοκινήτων σε μία γραμμή παραγωγής. Κάθε T3 είχε τη δυνατότητα να δουλεύει με ρυθμό 2.400 συγκολλήσεων ανά ώρα, γεγονός που εκτόξευσε την παραγωγικότητα στα ύψη. Το στοιχείο που εδραίωσε την υπεροχή του ρομπότ έναντι του ανθρώπου - εργάτη ήταν η προσθήκη ενός εξαρτήματος στο βραχίονα, που επέτρεπε την πραγματοποίηση δύο συγκολλήσεων την ίδια στιγμή. Το εξάρτημα αυτό δεν μπορούσε να χρησιμοποιηθεί από τον άνθρωπο, μια και ήταν ιδιαίτερα βαρύ και ογκώδες.

Αφέθηκε να εννοηθεί ότι ο βραχίονας του T3 βασίστηκε, ουσιαστικά, στο ρομποτικό χέρι του Stanford. Ωστόσο, οι μηχανικοί της Cincinnati Milacron ουδέποτε παραδέχτηκαν ότι υιοθέτησαν την τεχνολογία που εισήγαγε το γνωστό πανεπιστήμιο, αλλά, αντίθετα, υποστήριξαν ότι κατασκεύασαν ένα αυτόνομο προϊόν, αποφεύγοντας να αποδώσουν τα εύσημα (αλλά και το απαιτούμενο χρηματικό ποσό για τη χρησιμοποίηση της πατέντας) στους επιστήμονες του Stanford. Ετσι, η πρώτη επίσημη προσπάθεια εμπορικής εκμετάλλευσης του "ρομποτικού χεριού" μετατέθηκε χρονικά για το 1974, όταν ο καθηγητής Scheinman ίδρυσε τη Vicarm Inc., με στόχο τη διάθεση στην αγορά μιας βελτιωμένης παραλλαγής του διάσημου, πλέον, εξαρτήματος. Την επόμενη πενταετία το "ρομποτικό χέρι" σημείωσε ανέλπιστη επιτυχία, αφού πολλές ήταν οι επιχειρήσεις που ενδιαφέρθηκαν να το εντάξουν στο δυναμικό τους. Ιδιαίτερα σημαντική χρονιά για το προϊόν της Vicarm ήταν το 1976, όταν η NASA αποφάσισε να το ενσωματώσει στα διαστημικά προγράμματα Viking 1 και 2.

ΡΟΜΠΟΤ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ

Αδέσμευτη και ανεξάντλητη, η ανθρώπινη φαντασία είναι ο οδηγός της τεχνολογίας, η έμπνευση που επιβάλλει στον επιστήμονα το πεδίο της μελέτης του. Η επιθυμία γίνεται όραμα, το όραμα στόχος κι όταν ο στόχος συναντήσει τη λογική, η ιδέα αρχίζει να παίρνει σάρκα και οστά. Ετσι, η επιστημονική φαντασία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη μέχρι σήμερα πορεία της ρομποτικής και, παράλληλα, δίνει αξιόπιστες προβλέψεις για τις μελλοντικές εξελίξεις. Ωστόσο, κύριος ρόλος της παραμένει η κριτική εκτίμηση των επιστημονικών επιτευγμάτων και η ευαισθητοποίηση του κοινού πάνω σε θέματα που αφορούν στο μέλλον της ανθρωπότητας.

Η ιδέα του μηχανικού βοηθού, που είναι σε θέση να εκτελέσει τις εντολές του ανθρώπου, αποτελεί ένα μοτίβο που συναντάμε συχνά στην αρχαία ελληνική λογοτεχνία. Ο χάλκινος γίγαντας Τάλλος, δημιούργημα του Ηφαίστου, προστατεύει την Κρήτη εκτοξεύοντας βράχους στα διερχόμενα πλοία. Στην Ιλιάδα, ο Ομηρος περιγράφει είκοσι τρίποδες, κατασκευασμένους πάλι από τον Ηφαιστο, που μπορούν και περιφέρονται αυτόματα στα παλάτια των θεών. Ο Αριστοτέλης γράφει: "...αν κάθε εργαλείο μπορούσε να εκτελέσει μόνο του την εργασία, υπακούοντας στη θέληση του ανθρώπου ή προβλέποντας αυτήν... αν η σαΐτα μπορούσε να πλέξει και αν το δοξάρι μπορούσε να παίξει τη λύρα, χωρίς ανθρώπινη βοήθεια, τότε οι αρχιμάστορες δεν θα χρειάζονταν βοηθούς".

Τα μεταγενέστερα συγγράμματα επιστημονικής φαντασίας προχωρούν τη σχέση του ανθρώπου με το ρομπότ πέρα από τα στενά όρια που καθορίζει το σχήμα "εργάτη - εργοδότη". Οι μηχανικοί βοηθοί αποκτούν προοδευτικά νοημοσύνη, που τους επιτρέπει να θέσουν υπό αμφισβήτηση τις εντολές του ανθρώπου, κρίνουν, αισθάνονται και στρέφονται, τελικά, εναντίον του δημιουργού τους. Είναι αξιοσημεί-

HARDWARE & ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ



Δεκαέξι ολόκληρα χρόνια έχουν πλέον συμπληρωθεί από τον Σεπτέμβριο του 1985, όταν στα περίπτερα κυκλοφορούσε το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα για τα robots. Πρόκειται για το "Hardware & Ρομποτική" από την Compupress, μία φιλόδοξη προσπάθεια που ωστόσο βρισκόταν τότε πολύ μπροστά από την εποχή της κι έτσι δεν είχε την αναμενόμενη ανταπόκριση από το κοινό.

Το εξώφυλλο του πρώτου τεύχους απεικόνιζε το robot Hero 1, αναλυτική παρουσίαση του οποίου γινόταν από τη στήλη "Robotest". Αλλα θέματα που περιελάμβανε η ιστορική εκείνη έκδοση ήταν τα εξής:

- Robonews (στήλη με ειδήσεις από το χώρο των robots)
- Νέα προϊόντα
- Εγώ, το robot
- Στήλη αρχαρίων (Η σημασία των χρωμάτων στα ηλεκτρονικά εξαρτήματα)
- Θέματα αρχαρίων (Ξεκινώντας μια ηλεκτρονική κατασκευή)
- Η κατασκευή του μήνα (Home Controller για Spectrum!)
- Παρουσίαση μικροεπεξεργαστή (MC-68000)
- Αναπτυξιακά συστήματα (MPF IP)
- Ελληνικό hardware (Digital Interface)
- Robotics: Η επιστήμη των robots
- Διαγωνισμός: Κερδίστε ένα ηλεκτρικό αυτοκίνητο Sinclair C5! (Μη με ρωτήσετε τι απέγινε με δαύτο)

Γεμάτο με κατασκευές, κυκλώματα και, βέβαια, παρουσιάζοντας όλες τις τελευταίες εξελίξεις της ρομποτικής, το "Hardware & Ρομποτική" υπήρξε ένας προάγγελος του 21ου αιώνα σε μια εποχή όπου ακόμα και οι υπολογιστές θεωρούνταν πρωτοπορία. Αυτή η σύντομη αναφορά, λοιπόν, ως ελάχιστος φόρος τιμής σε αυτό το έντυπο που δεν είχε ούτε προηγούμενο αλλά ούτε και επόμενο για τα ελληνικά δεδομένα, σίγουρα ήταν επιβεβλημένη, δεν συμφωνείτε;



Σχεδιάζοντας ένα ρομπότ στον υπολογιστή.

ωτο ότι η συντριπτική πλειονότητα των διηγημάτων επιστημονικής φαντασίας που αναφέρονται στη ρομποτική πρεσβεύει ότι η αρμονική συμβίωση ανθρώπου και ρομπότ είναι ανέφικτη. Ετσι, στο "R.U.R." του Τσάπεκ, τα ανθρωποειδή επαναστατούν και απειλούν να αφανίσουν το ανθρώπινο γένος. Ουσιαστικά, οι απαισιόδοξες αυτές προβλέψεις είναι συμβολικές και πηγάζουν από το φόβο του ανθρώπου ότι κάποια στιγμή θα αντικατασταθεί από τις μηχανές. Τέτοιου είδους φοβίες πυροδοτήθηκαν ιδιαίτερα κατά την περίοδο της βιομηχανικής επανάστασης, όταν η εργατική εκμετάλλευση, σε συνδυασμό με τη χρήση μηχανημάτων στη θέση των ανθρώπων, οδηγούσαν τους εργάτες στην εξαθλίωση και την ανεργία.

Ο Asimov προσπαθεί να περιγράψει μία αρμονική εργασιακή σχέση μεταξύ ανθρώπου και μηχανής: Τα ρομπότ δεν είναι σκλάβοι αλλά βοηθοί και υπακούουν στους εξής κανόνες:

1. Ενα ρομπότ δεν επιτρέπεται να βλάψει κάποιον άνθρωπο ή με την απραξία του να αφήσει κάποιον άνθρωπο να πάθει κακό.

2. Ενα ρομπότ πρέπει να υπακούει στις εντολές που δίδονται από τον άνθρωπο, εκτός αν αυτές παραβαίνουν τον πρώτο νόμο.

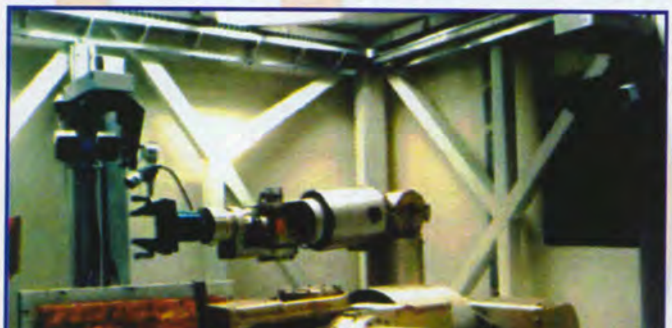
3. Ενα ρομπότ πρέπει να προστατεύει την ύπαρξή του όσο η προστασία αυτή δεν παραβαίνει τον πρώτο και το δεύτερο νόμο.

Αργότερα, ο ίδιος ο Asimov αναθεώρησε τους ιστορικούς αυτούς κανόνες, προσθέτοντας άλλον έναν, τον μηδενικό, κατά τον οποίο: "Ενα ρομπότ δεν επιτρέπεται να βλάψει την ανθρωπότητα ή με την απραξία του να αφήσει την ανθρωπότητα να πάθει κακό". Οπως είναι αυτονόητο, η τελευταία αρχή τοποθετείται αξιολογικά πάνω από τις τρεις προηγούμενες. Οι ιστορίες του Asimov κινούνται γύρω από τους τρεις νόμους της ρομποτικής και πραγματεύονται τις διενέξεις που προκύπτουν από την εφαρμογή τους, οι οποίες πολλές φορές οδηγούν τους "μηχανικούς εγκεφάλους" σε αδιέξοδο. Η ιδέα που περνάει μέσα από τα έργα του ο μεγάλος δημιουργός είναι ότι η ίδια η ανθρώπινη φύση είναι αυτή που προβάλλει ως το μεγαλύτερο εμπόδιο στην ομαλή ενσωμάτωση του ρομπότ στην κοινωνία. Βίαιος και απρόβλεπτος, εγωιστής και ματαιόδοξος, ο άνθρωπος συχνά παραβλέπει τη λογική και κρίνεται - κατά τον Asimov, πάντα - ανίκανος (ή και ανάξιος) να συμβιώσει με ένα πλάσμα που είναι "γεννημένο να τον υπηρετεί". Μέχρι το θάνατό του (το 1992), ο Asimov εξέδωσε περισσότερα από 500 βιβλία. Αν και είναι εξαιρετικά δύσκολο να ξεχωρίσουμε κάποια από αυτά, θα διακινδυνεύσουμε την παρουσίαση μιας σύντομης λίστας που έχει στόχο να βοηθήσει τον αναγνώστη να προσεγγίσει το έργο του μεγάλου συγγραφέα: "I, Robot", "Robot Dreams", "Robot Visions", "Caves of Steel", "The Naked Sun", "The Robots of Dawn".

Με τα βιβλία "Roderick" και "Roderick at Random", ο John Sladek συνεχίζει την παράδοση του Asimov, παρουσιάζοντας με σατιρικό ύφος τις προσπάθειες ενός "αθώου" ρομπότ να επιβιώσει μέσα στη ζούγκλα της ανθρώπινης καθημερινής τρέλας. Καλοπροαίρετος και φιλομαθής, ο Roderick προσπαθεί με κάθε τρόπο να βοηθήσει τους ανθρώπους, αντιμετωπίζεται όμως πάντα με ψυχρότητα και αδιαφορία. Στηριζόμενος στο ανατρεπτικό χιούμορ του, ο Sladek αμφισβητεί πολλές από τις παραδοσιακές "σοφιστείες" που υπονοούν την ανωτερότητα της ανθρώπινης φύσης. Χαρακτηριστική είναι η στιγμή κατά την οποία ο Roderick προσπαθεί να εκφράσει τις καλλιτεχνικές ανησυχίες του, γεγονός που προκαλεί τον γέλωτα των παρευρισκομένων. Οταν, αργότερα, αποδεικνύεται ότι το έργο του ρομπότ μοιάζει καταπληκτικά με δουλειά διάσημου ζωγράφου, οι ρόλοι αντιστρέφονται και ο αναγνώστης συνειδητοποιεί ότι στις μέρες μας οι άνθρωποι λειτουργούν εξίσου "μηχανικά" με τις μηχανές και αδυνατούν να κατανοήσουν -μεταξύ άλλων- την καλλιτεχνική ευαισθησία.

Αρκετοί συγγραφείς ξεφεύγουν από το συνηθισμένο μοτίβο της φυσικής αλληλεξόντωσης ανθρώπων και μηχανών, μεταφέροντας τη διαμάχη σε καθαρά νοητικό επίπεδο. Στο "Soul of a Robot", ο Barrington J. Bayley στήνει ένα πρωτότυπο παιχνίδι λογικής, προσεγγίζοντας την ανθρώπινη ύπαρξη με τρόπο μοναδικό: Στηριζόμενο στη ρήση του Descartes "Cogito, ergo sum" (σκέφτομαι, άρα υπάρχω), ένα ρομπότ αποφασίζει ότι έχει δικαίωμα να ζήσει μια "φυσιολογική" ζωή. Οι άνθρωποι, φυσικά, αντιδρούν και προσπαθούν να πείσουν τον επαναστάτη ότι "νομίζει ότι σκέφτεται". Το ρομπότ αποδέχεται το επιχείρημα, αντιστρέφει, όμως, αφοπλιστικά το συλλογισμό και απαντάει ότι ούτε οι άνθρωποι μπορούν να αποδείξουν ότι πραγματικά σκέπτονται, επομένως υπάρχει το ενδεχόμενο η ανθρώπινη ύπαρξη να μην είναι τίποτα άλλο από μία ψευδαίσθηση (ιδέα που θυμίζει έντονα τον απατηλό κόσμο του "Matrix").

Για πολλούς, η πιο συναρπαστική πτυχή των διηγημάτων επιστημονικής φαντασίας που περιλαμβάνουν ρομπότ είναι η απόδοση του ρόλου του "Θεού" στον άνθρωπο - δημιουργό. Η οπτική αυτή ανατρέπει τις συμβατικές αντιλήψεις για τη θεότητα, κατά τις οποίες "ο Θεός δεν επιτρέπεται να είναι τρελός" ή "ο τρελός απαγορεύεται να γίνει Θεός" και οδηγεί τον αναγνώστη σε ένα υποσύνολο της πραγματικότητας, όπου η λογική δεν είναι απαραίτητα η κυρίαρχη αξία. Εδώ, οι ερωτήσεις που κάνει το ρομπότ στο δημιουργό του είναι οι ίδιες που θα έκανε ο άνθρωπος στο Θεό. Τέτοιου είδους αναζητήσεις περιλαμβάνονται στο βιβλίο του Algis Bodrys "Michaelmas", ενώ ο μεγάλος Πολωνός συγγραφέας Stanislaw Lem στο διήγημά του "The Cyberiad" εκφράζει ακόμα μία πιο προχωρημένη αισθητική: Το ανθρώπινο γένος έχει εκλείψει και τα ρομπότ προσπαθούν να καταλάβουν πώς και γιατί κατασκευάστηκαν και ποια ήταν η φύση του δημιουργού τους, πλησιάζοντας σε μεγάλο βαθμό τα αντίστοιχα ερωτήματα του ανθρώπου για το Θεό.



Σήμερα τα ρομπότ χρησιμοποιούνται ευρέως και στη βιομηχανία.

ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΤΗΣ ΜΕΓΑΛΗΣ ΟΘΟΝΗΣ

Metropolis (Γερμανία 1927), του Fritz Lang: Το έτος 2000 η άνιση κατανομή του πλούτου έχει οδηγήσει την κοινωνία σ' ένα αγεφύρωτο χάσμα: Οι πλούσιοι εργοδότες ζουν σε υπερπολυτελείς ουρανοξύστες, ενώ οι φτωχοί εργάτες σε άθλιες τρώγλες, κάτω από την επιφάνεια της Γης. Οταν ο γιος ενός βιομηχάνου ερωτεύεται την όμορφη εργάτρια Μαρία, έρχεται σε επαφή με τις άθλιες συνθήκες διαβίωσης των πληβείων, συγκινείται και αποφασίζει να τους οδηγήσει σε επανάσταση. Θέλοντας να ματαιώσει τα σχέδια των εργατών, ένας σατανικός επιστήμονας, που πρόσκειται στην άρχουσα τάξη, αντικαθιστά τη Μαρία με ένα ρομπότ - αντίγραφο της εργάτριας. Το φιλμ περιστρέφεται γύρω από το κλασικό μοντέλο "η τεχνολογία στα χέρια των ισχυρών" και αποτελεί μία προειδοποίηση για όλες τις επερχόμενες γενιές. Η έλλειψη ήχου και χρώματος όχι μόνο δεν ενοχλεί το σύγχρονο θεατή, αλλά, αντίθετα, προσδίδει στην ταινία μια απόκοσμη γοητεία.



Το "Metropolis" του Fritz Lang θεωρείται σημείο αναφοράς για μία ολόκληρη κινηματογραφική κουλτούρα.

Forbidden Planet (ΗΠΑ 1956), του Fred Wilcox: Βρισκόμαστε στον 23ο αιώνα... Επειτα από ένα διαστημικό ατύχημα, ο Dr Morbius και η κόρη του αναγκάζονται να ζήσουν είκοσι χρόνια στον απομακρυσμένο πλανήτη Altair-4. Στο διάστημα αυτό, ο Morbius φτιάχνει έναν "τέλειο" κόσμο, που φυλάσσεται από ένα ρομπότ, τον Robby. Οταν η πολυαναμενόμενη αποστολή διάσωσης των δύο ναυαγών καταφτάνει, ο επιστήμονας αρνείται να την ακολουθήσει. Η ταινία (το σενάριο της οποίας στηρίζεται στην "Τρικυμία" του Σαίξπηρ) αποτελεί σταθμό στην ιστορία του κινηματογράφου. Για πρώτη φορά τα ειδικά εφέ κατορθώνουν να πείσουν το θεατή ότι ζει μια διαστημική περιπέτεια, ενώ η μορφή του Robby "στοιχειώνει" όλους τους ρομποτικούς χαρακτήρες των μετέπειτα παραγωγών. Παράλληλα, τα φιλοσοφικά ερωτήματα που με έντεχνο τρόπο θέτει ο Wilcox αποδεικνύουν ότι οι ταινίες με θέμα το διάστημα μπορούν να προσφέρουν στο θεατή κι άλλα στοιχεία, πέρα από τη δράση και την περιπέτεια.

Alphaville (Γαλλία/Ιταλία 1965), του Jean - Luc Godard: Φανερά επηρεασμένος από το "1984" του Orwell, ο Godard οραματίζεται μια μελλοντική πολιτεία, που διοικείται απολυταρχικά από ένα ρομπότ, το Alpha 60. Στην πόλη αυτή καταφτάνει ένας σκληροτράχηλος τυχοδιώκτης, ο Lemmy Caution, με σκοπό να βρει και να εξοντώσει το μηχανικό "τέρας". Η κατάσταση ξεφεύγει από τα χέρια του επίδοξου "εξολοθρευτή", όταν γνωρίζει και ερωτεύεται την όμορφη Natasha, που είναι κόρη του δημιουργού του Alpha 60! Ο Godard "περιλούζει" το κοινό με ένα μείγμα αυθεντικού sci-fi τρόμου, μαύρης κωμωδίας και κλασικού film noire, κατορθώνοντας μέσα από κωμικά εφιαλτικές σκηνές να σοκάρει ακόμα και τον πιο υποψιασμένο και ψύχραιμο θεατή. Η παντελής απουσία ειδικών εφέ είναι ένα εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του φιλμ, αλλά και ένα στοίχημα που ο σκηνοθέτης καλείται να κερδίσει. Η μαυρόασπρη εικόνα του Παρισιού της δεκαετίας του '60 και τα σουρεαλιστικά κοστούμια όχι μόνο εξισορροπούν τις τεχνικές ελλείψεις, αλλά παρουσιάζουν και μία από τις πειστικότερες εικόνες του μέλλοντος που έχει να επιδείξει η ιστορία του κινηματογράφου.

Westworld (ΗΠΑ 1973), του Michael Crichton: Σε ένα τουριστικό πάρκο με θέμα την Αγρια Δύση, τα ρομπότ που ενσαρκώνουν τους desperados, με σκοπό να διασκεδάσουν τους επισκέπτες, επαναστατούν. Η ταινία κινείται πάνω στο κλασικό μοτίβο των μηχανών που αμφισβητούν την ανθρώπινη κυριαρχία, επιχειρώντας να σπάσουν τα δεσμά της δουλείας με τα οποία τις κρατάει ο δημιουργός τους. Ωστόσο, η σκηνοθετική μαεστρία του Crichton (θα γίνει ευρύτερα γνωστός λίγα χρόνια αργότερα, με το σενάριο του Jurassic Park) και ο σπάνιος συνδυασμός της Ε.Φ. με το γουέστερν, δημιουργούν ένα πολύ ενδιαφέρον αποτέλεσμα.

Star Wars (ΗΠΑ 1977), του George Lucas: Η απόλυτη διαστημική μεταφορά της αέναης πάλης του καλού με το κακό γέννησε μία από τις διασημότερες ταινίες όλων των εποχών. Φαντασμαγορικά εξωγήινα τοπία, εντυπωσιακές διαστημικές μάχες και μυστηριώδη gadgets υψηλής τεχνολογίας συνέθεταν ένα μωσαϊκό-πρόκληση για κάθε φίλο της επιστημονικής φαντασίας - και όχι μόνο. Μεγάλο ατού της ταινίας τα δύο ανεπανάληπτα ρομπότ, R2D2 και C3PO, που με τις ανθρώπινες αντιδράσεις και την ευαισθησία τους αγαπήθηκαν αμέσως από το φιλοθεάμον κοινό και επηρέασαν σε μεγάλο βαθμό όχι μόνο τους ρομποτικούς ήρωες της επιστημονικής φαντασίας, αλλά και τα προϊόντα των επιστημονικών προγραμμάτων.

Blade Runner (ΗΠΑ 1982), του Ridley Scott: Στο έτος 2019, η ρομποτική έχει ενώσει τις δυνάμεις της με τη γενετική, με αποτέλεσμα τα παραγόμενα ρομπότ να μη διαφέρουν σε τίποτα από τους ανθρώπους. Κάθε άλλο, μάλιστα: Η καινούρια γενιά μηχανικών βοηθών, που ονομάζονται "ρεπλίκες", παρουσιάζει αυξημένες φυσικές και νοητικές ικανότητες και χρησιμοποιείται στις απομακρυσμένες διαγαλαξιακές αποικίες, όπου οι επικρατούσες συνθήκες είναι ανυπόφορες για τον άνθρωπο. Ωστόσο, η εξαιρετικά εξελιγμένη τεχνητή νοημοσύνη των ρομπότ έχει ως επακόλουθο τη γένεση συναισθημάτων. Επειδή τα συναισθήματα αυτά είναι δυνατόν να προκαλέσουν ανυπακοή, οι ρεπλίκες φέρουν ενσωματωμένο μηχανισμό, που εξασφαλίζει την αχρήστευσή τους έπειτα από έναν κύκλο λίγων ετών. Επειτα από μία αιματηρή εξέγερση σε κάποια αποικία, έξι ρεπλίκες κατευθύνονται προς τη Γη με άγριες διαθέσεις. Για την αντιμετώπιση του διαφαινόμενου κινδύνου, οι γήινες αρχές συνθέτουν ειδικές ομάδες εξόντωσης, που φέρουν την ονομασία Blade Runner. Η ταινία (το σενάριο της οποίας στηρίζεται στο βιβλίο του Philip Dick "Do androids dream of electric sheep") δεν εκτιμήθηκε όσο έπρεπε από τους κριτικούς την εποχή που προβλήθηκε. Σήμερα, θεωρείται μία από τις σημαντικότερες στιγμές του κινηματογράφου και το πιο αντιπροσωπευτικό δείγμα του Cyberpunk.

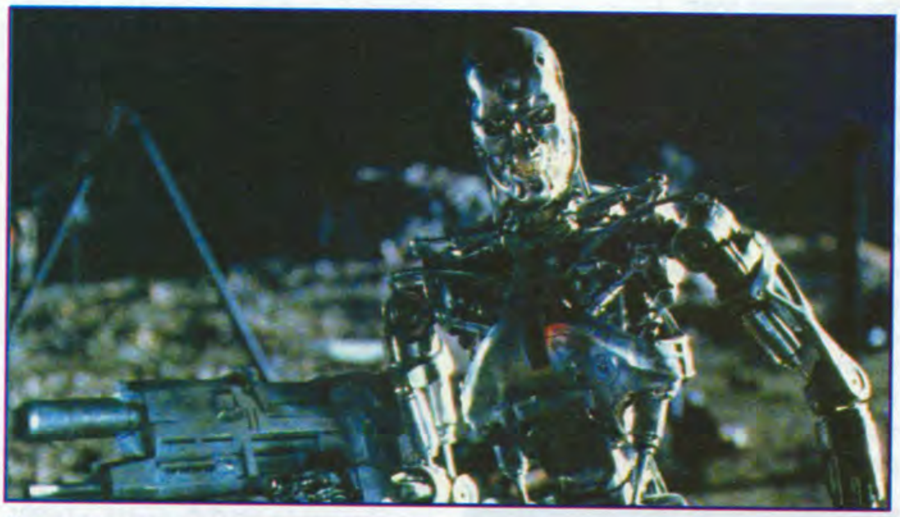


Στο "Blade Runner" η ρομποτική ενώνει τις δυνάμεις της με τη γενετική.



Στο σκοτεινό κόσμο των φώτων από νέον, η αλλοτρίωση του ανθρώπου έχει προχωρήσει σε τέτοιο βαθμό, ώστε τα ρομπότ αντιλαμβάνονται την αξία της ζωής πολύ πιο δυναμικά από τον ίδιο το δημιουργό τους.

The Terminator (ΗΠΑ 1984), του James Cameron: Το έτος 2029 τα ρομπότ έχουν αποκτήσει πλήρη ανεξαρτησία και απειλούν το ανθρώπινο γένος με αφανισμό. Σε μία προσπάθεια εξάλειψης της παραμικρής πιθανότητας επικράτησης των ανθρώπων, οι μηχανές στέλνουν στο παρελθόν έναν "δολοφόνο", τον εξολοθρευτή, ο οποίος έχει εντολή να εντοπίσει και να εξολοθρεύσει τη μητέρα του μελλοντικού ηγέτη των ανθρώπων. Η ταινία επαναφέρει το γνωστό μοτίβο της στροφής της τεχνητής νοημοσύνης ενάντια στον άνθρωπο, χωρίς πάντως να προχωρεί παραπέρα. Ομως, η νευρική σκηνοθεσία του Cameron, σε συνδυασμό με τα ρεαλιστικά οπτικά εφέ και την παρουσία του μεγάλου Arnold Scwarzenegger, οδήγησαν το φιλμ εκ του ασφαλούς στην κατάληψη μίας περίοπτης θέσης στη λίστα με τις πιο επιτυχημένες εμπορικά ταινίες όλων των εποχών. Απόλυτο highlight της ταινίας, το αμίμητο "I'll be back" του Arnold...



Χαρακτηριστική σκηνή από την ταινία "The Terminator".

ΣΕΡΒΟΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ

Ενα από τα σημαντικότερα βήματα στην εξέλιξη της ρομποτικής ήταν η χρήση των αισθητήρων, η οποία έδεσε τη σχέση των μηχανών με το περιβάλλον σε νέα επίπεδα. Τα ρομπότ μπορούν πλέον να δέχονται ερεθίσματα και ανάλογα με αυτά να αναπροσαρμόζουν τον τρόπο δράσης τους. Για την επίτευξη της αλληλεπίδρασης μεταξύ της μηχανής και του περιβάλλοντος χρησιμοποιούνται οι σερβομηχανισμοί (από το λατινικό servus, που σημαίνει υπηρέτης). Πρόκειται για μηχανισμούς που, με τη σύγκριση δύο καταστάσεων, δίνουν στο σύστημα τις απαραίτητες πληροφορίες, ώστε εκείνο να δώσει την κατάλληλη αντίδραση. Για παράδειγμα, έστω ότι δίνουμε σε έναν προγραμματιζόμενο γερανό τις συντεταγμένες του σημείου στο οποίο βρίσκεται το αντικείμενο που πρέπει να μεταφερθεί. Το σύστημα θα εκτιμήσει την αρχική θέση του γερανού, θα τη συγκρίνει με τη θέση του αντικειμένου και στη συνέχεια θα μεταφέρει το μηχάνημα στο επιθυμητό σημείο. Μία σύγχρονη (και πολύ πιο πολύπλοκη) εφαρμογή του απλού αυτού παραδείγματος εντοπίζεται στα σύγχρονα αντιαεροπορικά συστήματα: Το ραντάρ δίνει κάθε στιγμή το στίγμα του υπό παρακολούθηση αεροπλάνου, ενώ οι σερβομηχανισμοί αναλαμβάνουν την αναπροσαρμογή του όπλου (συγκρίνοντας κάθε καινούριο στίγμα με το προηγούμενο), ώστε το όπλο να μη χάνει ποτέ το στόχο. Η αρχή της λειτουργίας των σερβομηχανισμών βασίζεται στη μετατροπή των "φυσικών ερεθισμάτων" που καταγράφει ο αισθητήρας σε τάσεις, οι διαφορές των οποίων εκτιμώνται με ποτενσιομετρικές διατάξεις.

Robocop (ΗΠΑ 1987), του Paul Verhoeven: Στο Detroit του μέλλοντος, όπου η εγκληματικότητα έχει φτάσει σε ανεξέλεγκτα επίπεδα, ο ικανότατος αστυνομικός Peter Weller βρίσκει τραγικό θάνατο κατά τη διάρκεια μιας αιματηρής συμπλοκής. Ωστόσο, έπειτα από μία μαραθώνια εγχείρηση, οι επιστήμονες κατορθώνουν να διατηρήσουν το κεφάλι του ανέπαφο και στη συνέχεια να αντικαταστήσουν τα κατεστραμμένα μέλη του σώματος του αστυνομικού με μηχανικά. Ετσι, γεννιέται ο Robocop, που είναι μακράν το πιο αναγνωρίσιμο Cyborg που έχουν να επιδείξουν οι σελίδες της Ε.Φ. Ο ακτύπητος συνδυασμός ανθρώπου - μηχανής φιλοδοξεί να επαναφέρει την τάξη, όμως οι μνήμες, που επανέρχονται προοδευτικά, περιπλέκουν τα πράγματα, αφού παρακινούν τον αστυνομικό να εκδικηθεί αυτούς που τον σκότωσαν... Υποδειγματική παραγωγή, που προσφέρει απλόχερα εντυπωσιακές σκηνές δράσης, ενώ η "b-movie" αισθητική του Verhoeven χαρίζει στην ταινία ένα ανεπανάληπτο σκοτεινό στυλ.

ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ

Η χρήση των "μηχανικών βοηθών" είναι απαραίτητη οποτεδήποτε οι συνθήκες εργασίας κριθούν ιδιαίτερα επικίνδυνες. Στην περίπτωση των διαστημικών εξερευνήσεων, οι καταστάσεις που θα προκύψουν χαρακτηρίζονται εκ των προτέρων με το μέγιστο βαθμό επικινδυνότητας, γιατί απλώς δεν είναι δυνατόν να προβλεφθούν. Επιπλέον, η εξάρτηση του ανθρώπινου οργανισμού από αγαθά, όπως το νερό, η τροφή και το οξυγόνο, περιορίζει αισθητά το πεδίο δράσης των επανδρωμένων διαστημικών αποστολών. Η εξερεύνηση του Διαστήματος έχει περάσει τις τελευταίες δύο δεκαετίες σε διαστημόπλοια - ρομπότ, τα οποία όχι μόνο είναι σε θέση να συλλέγουν πληροφορίες, αλλά και να τις αξιολογούν, κάνοντας χρήση συστημάτων προηγμένης τεχνητής νοημοσύνης. Παράδειγμα τέτοιου μηχανισμού αποτελεί ο γνωστός φασματογράφος υπεριώδους ακτινοβολίας (UVS), που χρησιμοποιείται από διαστημόπλοια όπως το Voyager και το Ulysses. Πρόκειται για ένα υπερευαίσθητο φωτόμετρο, που είναι σε θέση να προσδιορίσει με ακρίβεια τις συνθήκες που επικρατούν στην ατμόσφαιρα κάποιου πλανήτη από το είδος της ακτινοβολίας που προσπίπτει στον αισθητήρα του. Ετσι, τα στοιχεία που φτάνουν στο γήινο αποδέκτη είναι πολύ σημαντικότερα από μία απλή εξωτερική παρατήρηση. Μέσα στα επόμενα χρόνια, η εξέλιξη της τεχνητής νοημοσύνης αναμένεται να δώσει στους τεχνητούς αστροναύτες μεγαλύτερα περιθώρια για πρωτοβουλίες: Στα εργαστήρια της NASA ετοιμάζεται ένα πρόγραμμα με το οποίο τα ρομπότ που εξερευνούν την επιφάνεια των πλανητών θα έχουν τη δυνατότητα να μετατρέπουν τη μορφολογία του εδάφους σε τρισδιάστατο σχέδιο με τη χρήση πολυγώνων. Η ψηφιοποίηση της τρισδιάστατης αναπαράστασης, στη συνέχεια, σε συνδυασμό με μια βάση δεδομένων, είναι ικανά να δώσουν στο ρομπότ την αίσθηση του χώρου. Μ' αυτόν τον τρόπο, η μηχανή θα μπορεί να επιλέγει την κατεύθυνση που θα ακολουθήσει, χωρίς την ανθρώπινη καθοδήγηση.

Το επόμενο βήμα της NASA στην τεχνολογία των αυτόματων οχημάτων εξερεύνησης των πλανητών ονομάζεται "Snakebot". Πρόκειται για ένα μηχανικό φίδι, το οποίο έχει τη δυνατό-

τητα να ανοίγει οπές σε μαλακό έδαφος, να αντιλαμβάνεται την παρουσία επιφανειακών ανοιγμάτων και στη συνέχεια να διεισδύει σε αυτά, να εντοπίζει φυσικά εμπόδια στην προγραμματισμένη πορεία του και να τα παρακάμπτει. Επιπλέον, τα ενσωματωμένα ρομποτικά χέρια που διαθέτει το Snakebot, το καθιστούν κατάλληλο και για εργασίες κατασκευής διαστημικών σταθμών στις επιφάνειες των πλανητών. Σύμφωνα με τις πρώτες εκτιμήσεις, το "μηχανικό ερπετό" θα ολοκληρωθεί σε περίπου 5 χρόνια και θα αποτελέσει ένα ισχυρότατο εργαλείο στο οπλοστάσιο της NASA.

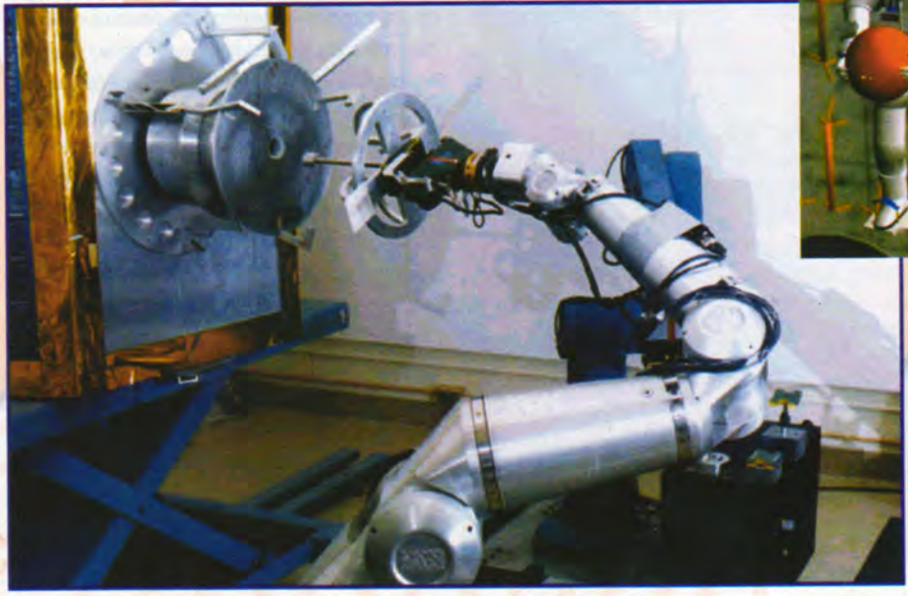
Οι επικίνδυνες συνθήκες εργασίας δεν αποτελούν αποκλειστικό προνόμιο όσων εργάζονται έξω από την ατμόσφαιρα της Γης. Αλλωστε, οι ερευνητικές δραστηριότητες του ανθρώπου δεν περιορίζονται στο Διάστημα. Ο βυθός της θάλασσας και τα μυστικά που κρύβει αποτελούν ακόμα και σήμερα ισχυρό διεγερτικό για την ανθρώπινη φαντασία, με συνέπεια την τακτική οργάνωση αποστολών που έχουν ως στόχο να ρίξουν φως στα μυστήρια της υποθαλάσσιας ζωής. Πολλές φορές, όμως, οι καταδύσεις δεν έχουν ακαδημαϊκό χαρακτήρα, αλλά αποτελούν απαραίτητες διαδικασίες διασφάλισης των συμφερόντων της ανθρωπότητας. Ετσι, η ενεργειακή κρίση υπαγορεύει την αναζήτηση πετρελαιοπηγών πολλά μέτρα κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, ενώ ολοένα περισσότερα σύγχρονα τεχνικά έργα τοποθετούνται σε αντίστοιχα βάθη (υποθαλάσσιες σήραγγες, εγκαταστάσεις καλωδιώσεως). Οι δυσκολίες που απαντώνται εδώ έχουν άμεση σχέση με τις τεράστιες πιέσεις που αναπτύσσονται στα μεγάλα βάθη και καθιστούν τη χειρωνακτική ανθρώπινη επέμβαση ιδιαίτερα παράτολμο εγχείρημα. Η πρόσφατη βύθιση ιαπωνικού αλιευτικού από υποβρύχιο του αμερικανικού στρατού επανέφερε, με τον πλέον οδυνηρό τρόπο, το προαναφερθέν πρόβλημα: Το πλοίο, που ζυγίζει 600 τόνους, πρέπει να ανελκυθεί από βάθος 600 μέτρων. Η μόνη πραγματοποιήσιμη λύση που έχει προταθεί, προς το παρόν, είναι η χρησιμοποίηση του Deep Drone, ενός ρομπότ ειδικευμένου στις επικίνδυνες υποθαλάσσιες αποστολές. Πρόκειται για μία τηλεκατευθυνόμενη μηχανή, που -με τη βοήθεια του χειριστή- θα τοποθετήσει στο βυθισμένο σκάφος σάκους ανέλκυσης, τους οποίους στη συνέχεια θα γεμίσει με αέρα.

Ο SAM, από την άλλη πλευρά, αν και εργάζεται μόλις μερικές δεκάδες μέτρα κάτω από την επιφάνεια του εδάφους, θα υποστήριζε ότι οι συνθήκες που αντιμετωπίζει καθημερινά είναι εξίσου επικίνδυνες με αυτές που περιγράφηκαν ανωτέρω. Ευτυχώς, όμως, ο SAM (Sewer Access Module) δεν μπορεί να διαμαρτυρηθεί, γιατί οι δημιουργοί του δεν έκαναν το λάθος να τον εφοδιάσουν με ομιλία. Ετσι, το μακρόστενο ρομπότ συνεχίζει την περιπλάνησή του στους υπονόμους των μεγαλουπόλεων, τοποθετώντας αδιάκοπα τα καλώδια οπτικών ινών, η ύπαρξη των οποίων είναι απαραίτητη για την αναβάθμιση του τηλεπικοινωνιακού δικτύου. Η πρώτη πόλη που ενέταξε στο δυναμικό της ρομπότ τέτοιου τύπου ήταν το Αμβούργο, ωστόσο πολλές πόλεις της Αμερικής εξετάζουν σοβαρά το ενδεχόμενο πρόσληψης παρόμοιων μηχανημάτων, μια και η εγκατάσταση των καλωδίων με τη μέθοδο "SAM", αν συγκριθεί με τις μέχρι τώρα χρησιμοποιούμενες τεχνικές, εξασφαλίζει την αποπεράτωση του έργου οχτώ φορές γρηγορότερα. Μοναδικό εμπόδιο στην επικράτηση του SAM παραμένει το υψηλό κόστος του εξοπλισμού, αφού μία ομάδα αποτελούμενη από τρία ρομπότ και τα απαραίτητα συνοδευτικά εξαρτήματα κοστίζει περίπου 900.000 δολάρια (360 εκατομμύρια δρχ.).

Η εύρεση και εξουδετέρωση εκρηκτικών μηχανισμών αποτελεί ακόμα μία ριψοκίνδυνη διαδικασία που απλουστεύεται αρκετά με τη χρήση "μηχανικών βοηθών". Ειδικευμένα ρομπότ, εφοδιασμένα με αισθητήρες, είναι δυνατόν να εντοπίσουν τα εκρηκτικά ακόμα και στις πιο δυσπρόσιτες τοποθεσίες, αλλά και να τα εξουδετερώσουν, βοηθούμενα πάντα από το χειριστή. Σύμφωνα με τον Hans Moravec, επικεφαλής του προγράμματος ρομποτικής του Πανεπιστημίου του Carnegie Mellon, η δυνατότητα αυτόματης απενεργοποίησης του μηχανισμού τοποθετείται χρονικά στο άμεσο μέλλον. Ως τότε, οι πυροτεχνουργοί θα έχουν τουλάχιστον την ευκαιρία να εργάζονται με ασφάλεια, χωρίς να είναι υποχρεωμένοι να παίζουν τη ζωή τους κορώνα - γράμματα.

Το περίφημο "ρομποτικό χέρι" που παρουσίασε το Πανεπιστήμιο του Stanford το 1970 ήταν ένα εξαιρετικά προηγμένο εξάρτημα, που ενσωματώθηκε σε σχεδόν όλες τις μετέπειτα προσπάθειες.





Οι δραστηριότητες των ρομπότ επεκτείνονται σε τομείς όπου απαιτείται μεγάλη ακρίβεια στους χειρισμούς. Σε αυτή την κατηγορία συγκαταλέγονται οι περισσότερες ιατρικές επεμβάσεις. Η περίπτωση της εγχείρησης ανοιχτής καρδιάς αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που αναδεικνύει τα ευεργετικά αποτελέσματα της αντικατάστασης του ανθρώπου από μηχανικό ανάλογο: Η προφανής ανάγκη του γιατρού για συνεχή οπτική επαφή με το σημείο επέμβασης, καθιστούσε μέχρι σήμερα απαραίτητη την προσωρινή αφαίρεση ενός τμήματος του θώρακα. Ωστόσο, το γεγονός αυτό είχε ως επακόλουθο ένα μακρύ χρονικό διάστημα ανάρρωσης. Με τη χρήση μίας νέας, επαναστατικής μεθόδου, όμως, ο ασθενής είναι δυνατόν να επιστρέψει στις καθημερινές ασχολίες του μια μέρα μετά την εγχείρηση! Οι γνώριμοι μηχανικοί βραχίονες αντικαθιστούν τα ανθρώπι-



να χέρια, ενώ μια κάμερα κι ένας μικροσκοπικός φακός παίρνουν τη θέση των ματιών. Τα προαναφερθέντα εξαρτήματα διαπερνούν τον θώρακα μέσω οπών, οι οποίες έχουν διάμετρο λίγων μόλις χιλιοστών. Ετσι, ο γιατρός που χειρίζεται το σύστημα έχει τον απόλυτο έλεγχο της επιχείρησης και τα περιθώρια σφάλματος περιορίζονται στο ελάχιστο.



ΑΝΘΡΩΠΟΕΙΔΗ ΡΟΜΠΟΤ

Πέρα από οποιονδήποτε ορισμό, η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται στο μυαλό του ανθρώπου στο άκουσμα της λέξης "ρομπότ" είναι η εικόνα μιας ανθρωπόμορφης μεταλλικής μηχανής, που έχει νοητικές ικανότητες και είναι σε θέση να εκτελέσει, όταν της ζητηθεί, ορισμένες εργασίες. Η αντίληψη αυτή οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας και, αν και δεν μπορεί να χαρακτηριστεί λανθασμένη, απέχει αρκετά από τη σημερινή πραγματικότητα. Στην πράξη, η κατασκευή μιας μηχανής που θα πλησιάζει - έστω και στον ελάχιστο βαθμό - την ανθρώπινη υπόσταση, αποδεικνύεται ένα ιδιαίτερα δύσκολο εγχείρημα: Υπάρχουν αμέτρητες παράμετροι που χαρακτηρίζουν κάθε κίνηση, καθεμία από τις οποίες έχει τη δική της ξεχωριστή χρησιμότητα. Σήμερα, ύστερα από μακρόχρονες προσπάθειες, τα περισσότερα προβλήματα που αφορούν στην προσομοίωση της κίνησης του ανθρώπου έχουν εξαλειφθεί: Τα ρομπότ έχουν πλέον την ικανότητα να βαδίσουν, να σηκώσουν και να μεταφέρουν κάποιο αντικείμενο, να αντιληφθούν την παρουσία σκαλοπατιών και να τα ανέβουν ή να τα κατέβουν με επιτυχία, να αποφύγουν διάφορα εμπόδια, ακόμα και να "αισθανθούν" την ύπαρξη κίνησης στο χώρο. Ωστόσο, αυτό που λείπει από τα σύγχρονα ρομπότ είναι η ύπαρξη ενός συστήματος τεχνητής νοημοσύνης, που θα τους επιτρέψει να αναπτύξουν ένα είδος αυτόνομης "συμπεριφοράς". Κατά τον Dr Moravec, μάλιστα, "το ανώτατο επίπεδο τεχνητής νοημοσύνης που έχει επιτύχει ο άνθρωπος μέχρι σήμερα υπερβαίνει ελάχιστα το νοητικό επίπεδο ενός... εντόμου". Πάντως, η αλματώδης εξέλιξη της ρομποτικής τις τελευταίες δεκαετίες εγγυάται πως η εποχή κατά την οποία θα κάνει την εμφάνισή του το πρώτο "νοήμον" ρομπότ δεν είναι πολύ μακριά. Δεν πρέπει να παραβλέπουμε, άλλωστε, ότι σε συγκεκριμένους τομείς, όπου οι συνθήκες που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι πολύ λιγότερες από αυτές που χαρακτηρίζουν τον πραγματικό κόσμο, η τεχνητή νοημοσύνη είναι δυνατόν να υπερνικήσει την ανθρώπινη λογική. Για παράδειγμα, ο υπολογιστής Deep Blue είναι σε θέση να κερδίσει στο σκάκι το 99,9999% του ανθρώπινου πληθυσμού.

Προς το παρόν, το μέλλον των ανθρωποειδών βρίσκεται στα χέρια των ερευνητών αλλά και της βιομηχανίας του θεάματος. Πολυεθνικοί κολοσσοί, όπως η Sony και η Honda, επιδίδονται τα τελευταία χρόνια στη μαζική παραγωγή "ψυχαγωγικών" ρομπότ που στοχεύουν στην ευρύτερη αγορά.

Το γνωστό μηχανικό σκυλάκι Aibo της Sony, μπορεί να μην έχει ανθρώπινη μορφή, όμως η εμπορική επιτυχία που σημείωσε συνέβαλε αποφασιστικά στην περαιτέρω ενασχόληση της μεγάλης ιαπωνικής εταιρείας με τη ρομποτική. Σύμφωνα με στοιχεία που εξέδωσε το τμήμα Πωλήσεων της Sony, υπολογίζεται ότι σε διάστημα ενός έτους από την κυκλοφορία του Aibo, είχαν πωληθεί περισσότερα από 45.000 κομμάτια, παρ' όλο που το αρχικό κόστος του μηχανικού κατοικίδιου ήταν αρκετά υψηλό (περίπου 1 εκατ. δρχ.). Ο κυβερνοσκύλος κατόρθωνε να μιμηθεί με ιδιαίτερη επιτυχία τις κινήσεις του αληθινού ομολόγου του, ενώ είχε τη δυνατότητα να εκτελεί διάφορα ακροβατικά και να υπακούει σε φωνητικές εντολές. Η επόμενη προσπάθεια των κυβερνητικών της εταιρείας φέρει την ονομασία SDR-3 (Sony Dream Robot) και πρόκειται για ένα ανθρωπόμορφο ρομπότ ύψους 0,5m και βάρους 5 κιλών, που ενσωματώνει πολλά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και τεχνολογικές καινοτομίες. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η δυνατότητα συγχρονισμού των κινήσεων των μελών του σώματός του, η οποία προσφέρει στο σύστημα δυναμική ισορροπία. Ετσι, οι κινήσεις του κάτω μέρους του ρομπότ που οδηγούν σε αστάθεια, εξισορροπούνται αυτόματα με κατάλληλες κινήσεις του πάνω μέρους και αντίστροφα. Επιπλέον, το ανθρωποειδές είναι εφοδιασμένο με οπτικό αισθητήρα τεχνολογίας CCD, γεγονός που του επιτρέπει να αντιλαμβάνεται τις διαφορές μεταξύ των χρωμάτων. Κατά τη διάρκεια της πρώτης παρουσίασης, το SDR-3 εκτέλεσε χορευτικές φιγούρες που θύμιζαν τον ιαπωνικό χορό Napa - Napa, στάθηκε στο ένα πόδι και έδωσε άριστα δείγματα διαχείρισης της θέσης του κέντρου βάρους του, περνώντας από το βαθύ κάθισμα στην όρθια θέση. Στο τέλος της επίδειξης, το ρομπότ τοποθετήθηκε μπροστά σε δύο μπάλες διαφορετικού χρώματος και, έπειτα από εντολή του χειριστή, χτύπησε εκείνη που αντιστοιχούσε στο επιλεγμένο χρώμα.

ΒΑΘΜΟΙ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ

Για να γίνει καλύτερα κατανοητή η πολυπλοκότητα των ανθρώπινων κινήσεων, η οποία δικαιολογεί τη δυσκολία της μηχανικής προσομοίωσής τους, είναι απαραίτητη η εισαγωγή της έννοιας των "Βαθμών ελευθερίας". Στη Φυσική, οι βαθμοί ελευθερίας είναι ο αριθμός των ανεξάρτητων μεταβλητών που απαιτούνται για να καθορίσουν την κινητική συμπεριφορά ενός συστήματος. Για παράδειγμα, ένα σημείο κινούμενο στο χώρο έχει 3 βαθμούς ελευθερίας, καθώς έχει τη δυνατότητα να κινηθεί κατά τους τρεις χωρικούς άξονες. Ενα σύστημα αποτελούμενο από δύο σημεία, συνδεδεμένα με σταθερό τρόπο μεταξύ τους, έχει 5 βαθμούς ελευθερίας, αφού εκτός από τους τρεις που συναντήσαμε στην προηγούμενη περίπτωση, έχουμε άλλους δύο, που προκύπτουν από την περιστροφή του συστήματος.
Διάφοροι περιοριστικοί παράγοντες, που προκύπτουν από τις ειδικές συνθήκες που επικρατούν σε κάθε περίπτωση, μειώνουν τους βαθμούς ελευθερίας. Ετσι, ένα βαγόνι τρένου έχει μόλις έναν βαθμό ελευθερίας. Εδώ οι περιοριστικοί παράγοντες είναι η βαρύτητα και οι ράγες.
Ας υποθέσουμε, τώρα, ότι θέλουμε να κατασκευάσουμε ένα μηχανικό ανάλογο του ανθρώπινου χεριού. Για την περιγραφή της κίνησης του ώμου θα χρειαστούν 3 βαθμοί ελευθερίας (πάνω - κάτω, δεξιά - αριστερά και περιστροφή). Ο αγκώνας δημιουργεί μόνο έναν βαθμό ελευθερίας, ενώ ο καρπός διαθέτει 3 βαθμούς ελευθερίας, που είναι οι ίδιοι ακριβώς που χαρακτηρίζουν και τον ώμο. Συνολικά, λοιπόν, για την προσομοίωση του χεριού, χωρίς τα δάκτυλα, απαιτούνται 7 βαθμοί ελευθερίας.
Είναι κατανοητό ότι ο ρόλος των κλειδώσεων είναι ιδιαίτερα σημαντικός για το ανθρώπινο σώμα, μια και αναλαμβάνουν να συνδέσουν τα επιμέρους μέλη με τέτοιον τρόπο, ώστε να εξασφαλίζονται οι επιθυμητές κινήσεις. Το μηχανικό ανάλογο της κλείδωσης στη ρομποτική είναι η άρθρωση, η οποία ενσωματώνει ηλεκτροκινητήρα και ευθύνεται για την απόδοση των βαθμών ελευθερίας, αλλά και για την εξομάλυνση της κίνησης των μελών.



Η Honda έχει αναπτύξει τα τελευταία χρόνια έντονη δραστηριότητα στο χώρο της ρομποτικής, αν και, προς το παρόν τουλάχιστον, δεν έχει προχωρήσει στην εμπορική αξιοποίηση των προϊόντων της. Η απάντησή της στο SDR-3 φέρει την ονομασία ASIMO (Advanced Step In Innovative Mobility) και κύριο χαρακτηριστικό του είναι η πολύ καλή απόδοση των ανθρώπινων κινήσεων. Μπορεί να αλλάζει κατεύθυνση κατά τη διάρκεια του βαδίσματος, να χορεύει και να ανεβοκατεβαίνει σκάλες με απόλυτα φυσικό τρόπο. Ο ASIMO, με ύψος 1,2 μέτρα και βάρος 45 κιλά, δέχεται εντολές από τηλεχειριστήριο, αν και στο άμεσο μέλλον προβλέπεται να αποκτήσει σύστημα φωνητικής αναγνώρισης.

Το περίφημο Τεχνολογικό Ινστιτούτο της Μασαχουσέτης (MIT) θεωρείται αυτή τη στιγμή το κορυφαίο τεχνολογικό ίδρυμα παγκοσμίως. Η συμβολή του στην επιστήμη της ρομποτικής ονομάζεται COG και θυμίζει, από τη μέση και πάνω, γιατί το ανθρωποειδές δεν έχει αποκτήσει ακόμα πόδια, τον C3PO, το γνωστό ρομπότ της τριλογίας Star Wars. Αντικείμενο των ερευνητών του MIT δεν είναι η μελέτη της κίνησης αλλά της ανθρώπινης αντίληψης. Ετσι, έχει αναπτυχθεί ένα πολύπλοκο σύστημα οπτικής αναγνώρισης διάφορων αντικειμένων: Ο COG είναι σε θέση να αντιληφθεί την ανθρώπινη παρουσία από το οβάλ περίγραμμα του προσώπου, σε συνδυασμό με τις φωτοσκιάσεις που δημιουργούν τα βασικά εξωτερικά χαρακτηριστικά (μάτια, μύτη, στόμα...). Ενα ακουστικό σύστημα, που ακολουθεί παρόμοια λογική, επιτρέπει στο ρομπότ να αναπαράγει τους ήχους του περιβάλλοντος με τον πλέον εντυπωσιακό τρόπο. Ο COG έχει τη δυνατότητα να χτυπάει ένα τύμπανο με έναν δεδομένο ρυθμό, αλλά, αν διαπιστώσει την ύπαρξη ενός διαφορετικού ρυθμικού σήματος στον περιβάλλοντα χώρο, θα επιχειρήσει να συγχρονιστεί με αυτό. Τέλος, έχει γίνει προσπάθεια εξομοίωσης των ανθρώπινων αντανακλαστικών. Με μία ειδική ρύθμιση, μόλις το μηχανικό χέρι του ρομπότ έρθει σε επαφή με κάποιο αντικείμενο, επιστρέφει απότομα στην αρχική θέση του.

Το M2 είναι ακόμα ένα πρόγραμμα ρομποτικής που βρίσκεται σε εξέλιξη στο MIT. Αντικείμενο των ερευνητών είναι η προσομοίωση του ανθρώπινου συστήματος ισορροπίας και κατ' επέκταση η μελέτη της κίνησης. Προς το παρόν, το M2 έχει τη δυνατότητα από την όρθια θέση να αντιμετωπίσει μικρές εξωτερικές δυνάμεις που επιχειρούν να ανατρέψουν το σύστημα, αλλά οι κινητικές ικανότητές του είναι περιορισμένες, αφού μετά βίας μπορεί να ολοκληρώσει μερικά βήματα και πάντα προς την ίδια κατεύθυνση. Είναι προφανές, πάντως, ότι ο στόχος των επιστημόνων του MIT είναι η μελλοντική "σύγκλιση" των προγραμμάτων M2 και COG, με στόχο τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου ανθρωποειδούς.

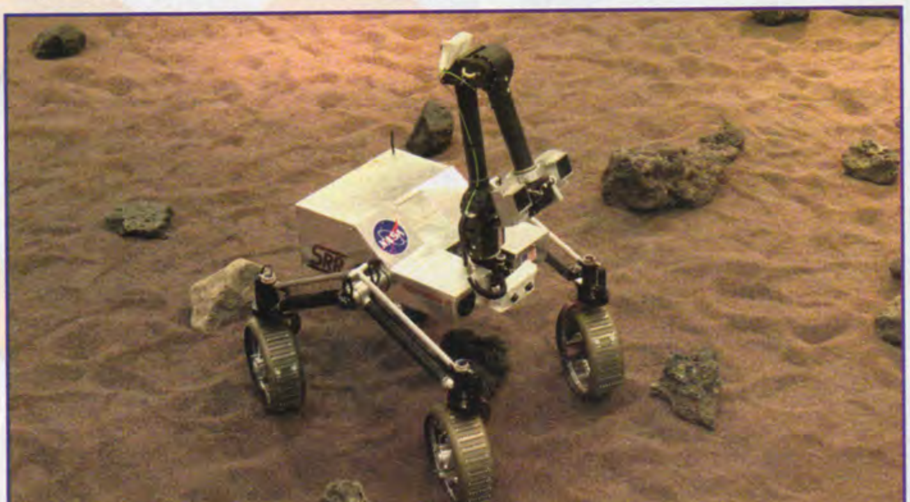
Στο Πανεπιστήμιο του Τόκιο βρίσκονται σε εξέλιξη πολλές προσπάθειες παραγωγής ανθρωπόμορφων ρομπότ. Η σημαντικότερη εξ αυτών φέρει την ονομασία H6 και πρόκειται για μία εξαιρετικά ογκώδη κατασκευή, που έχει ύψος 1,37m, πλάτος 0,59m και βάρος 55 κιλά. Για την επεξεργασία των προγραμματιστικών ρουτινών που εξασφαλίζουν ευστάθεια και μεταφράζουν τις εντολές του χειριστή, χρησιμοποιείται ένας υπολογιστής με Dual Pentium III - 750MHz. Παρά το μεγάλο, σχετικά, όγκο του, το ρομπότ είναι αρκετά ευέλικτο και μπορεί να πραγματοποιήσει έναν μεγάλο αριθμό κινήσεων. Ετσι, αλλάζει κατεύθυνση κατά το βάδισμα - με κάποια "διστακτικότητα", όπως προδίδει το βίντεο που διατίθεται στο site του πανεπιστημίου, ανεβαίνει σκαλοπάτια και ανυψώνει εξαρτήματα που είναι τοποθετημένα κάτω από έπιπλα.

Είναι προφανές ότι το μέγεθος αλλά και ο εξοπλισμός του H6 ανεβάζουν το κόστος του συστήματος σε υψηλά επίπεδα, γεγονός που αποκλείει -προς το παρόν- το ενδεχόμενο εμπορικής εκμετάλλευσης του ρομπότ. Παράλληλα με το H6, όμως, το ίδιο πανεπιστήμιο αναπτύσσει το Saika, ένα ανθρωποειδές με χαμηλό κόστος κατασκευής και συντήρησης, που μάλλον προορίζεται για την ευρύτερη αγορά. Ζυγίζει μόλις οκτώ κιλά και έχει τη δυνατότητα να εκτελεί αρκετά πολύπλοκες κινήσεις, όπως το χτύπημα μιας μπάλας που αναπηδά και η αρπαγή μιας μπάλας ενώ αυτή διαγράφει βολή. Επιπλέον, οι ερευνητές μελετούν ένα σύστημα ψηλάφησης, που θα επιτρέπει στο ρομπότ να πιάνει και να ανυψώνει άγνωστα αντικείμενα.

ΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Κοιτάζοντας τις εξελίξεις στο χώρο της ρομποτικής τα τελευταία πενήντα χρόνια, ο παρατηρητής αναγνωρίζει τα σημαντικά βήματα προόδου που έχουν επιτευχθεί, τα οποία έχουν καταστήσει τους "μηχανικούς βοηθούς" αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής. Από την άλλη πλευρά, όμως, νιώθει να τον πλημμυρίζουν συναισθήματα ανυπομονησίας και απογοήτευσης. Μπορεί τα ρομπότ να πρωτοστατούν στην εξερεύνηση του Διαστήματος, να απειλούν να εκτοπίσουν τους πιο επιδέξιους χειρουργούς, να έχουν ήδη μπει στα σπίτια μας με τη μορφή συμπαθέστατων κατοικίδιων, όμως η μεγαλύτερη επιστημονική πρόκληση παραμένει ένας ανεκπλήρωτος στόχος: Γιατί η μέρα που τα ανθρωπόμορφα ρομπότ θα κυκλοφορούν στους δρόμους, έχοντας αποτινάξει κάθε ίχνος εξάρτησης από το δημιουργό τους, τοποθετείται στο μακρινό μέλλον. Οι πρώτες εκτιμήσεις δείχνουν ότι θα πρέπει να περάσουν τριάντα ακόμα χρόνια ώσπου να κατασκευαστούν οι επεξεργαστές που θα εκπληρώσουν τις υπολογιστικές απαιτήσεις ενός εξελιγμένου προγράμματος τεχνητής νοημοσύνης, ικανού να μιμηθεί σε ικανοποιητικό βαθμό την ανθρώπινη λογική. Από εκεί και πέρα, δεν θα πρέπει να

Κοιτάζοντας τις εξελίξεις στο χώρο της ρομποτικής τα τελευταία πενήντα χρόνια, ο παρατηρητής αναγνωρίζει τα σημαντικά βήματα προόδου που έχουν επιτευχθεί.





παραγνωρίζουμε τη δυσκολία κατασκευής ενός τέτοιου προγράμματος.

Εδώ και δεκαπέντε χρόνια, ο Doug Lenat, απόφοιτος του Stanford, προσπαθεί να δημιουργήσει μια βάση δεδομένων που θα περιλαμβάνει όλες τις παραμέτρους της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Η βάση αυτή φέρει την ονομασία CYC, που προέρχεται από την ελληνική λέξη εγκυκλοπαίδεια (enCYClopedia). Ωστόσο, είναι αδύνατον να διαπιστωθεί κατά πόσο το CYC βρίσκεται σε σωστό δρόμο, καθώς απαιτούνται έλεγχοι του τύπου δοκιμή/σφάλμα, η εφαρμογή των οποίων θα γίνει εφικτή μόνο με την πλήρωση της απαιτούμενης επεξεργαστικής ισχύος.

Μήπως, όμως, η επιστημονική προσέγγιση που περιγράφηκε ανωτέρω είναι λανθασμένη; Μήπως η απομίμηση των εγκεφαλικών λειτουργιών δεν είναι παρά μία μάταιη αναζήτηση; Κατά το διάσημο εφευρέτη και στοχαστή Mark Tilden, η απάντηση είναι καταφατική. Ο μεγάλος "αιρετικός" της ρομποτικής θεωρεί ότι τα ρομπότ είναι δυνατόν να αναπτύξουν αυτόνομη και εξελισσόμενη συμπεριφορά, αν λειτουργούν με τους κανόνες του Asimov, οι οποίοι, όμως, είναι δοσμένοι με αντίστροφη ιεραρχική σειρά. Δηλαδή, ο πρωταρχικός στόχος ενός ρομπότ του Tilden είναι να διαφυλάξει πρώτα απ' όλα την ακεραιότητά του! Η Ρομποτική του Χάους, όπως ονομάζεται η θεωρία του ιδιόρρυθμου Αμερικανού επιστήμονα, στηρίζεται στην αρχή της επιβίωσης, η οποία, ως γνωστόν, συντέλεσε στην εξέλιξη όλων των ζωντανών οργανισμών. Αν και η μεταφορά της σε ένα μη οργανικό είδος, όπως οι μηχανές, φαντάζει αδικαιολόγητη με την πρώτη ματιά, η ευρεία εφαρμογή της σε διεθνούς φήμης ιδρύματα, όπως το Εθνικό Εργαστήριο Ερευνών του Νέου Μεξικού (διευθύνει ο Tilden), αποτελεί σοβαρή ένδειξη για τη σοβαρότητα του εγχειρήματος.

Μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα ιδέα για το μέλλον της ρομποτικής προέρχεται από τον άνθρωπο που επινόησε τη λέξη ρομπότ: Ο Κάρελ Τσάπεκ τοποθετήθηκε ανοιχτά υπέρ της οργανικής προσομοίωσης του ανθρώπινου οργανισμού, υποστηρίζοντας, μάλιστα, ότι οποιαδήποτε προσπάθεια μηχανικής αντικατάστασης αυτού αποτελεί προσβολή της ζωής! Η άποψη του μεγάλου Τσέχου στοχαστή μοιάζει περισσότερο με μία φιλοσοφική προσέγγιση του προβλήματος, χωρίς ιδιαίτερη πρακτική σημασία. Ωστόσο, οι πρόσφατες εξελίξεις στο χώρο της γενετικής μάς κάνουν να υποπτευόμαστε ότι ίσως ο Τσάπεκ έδειξε τη σωστή κατεύθυνση: Στο MIT, δύο επιστήμονες του τμήματος που ασχολείται με τη σύζευξη των επιστημών της βιολογίας, της μηχανολογίας και της ηλεκτρονικής (biomechatronics) κατασκεύασαν ένα ψάρι-ρομπότ που κινείται με τη βοήθεια μυών που προέρχονται από... βάτραχο! Η διαστολή των μυών επιτυγχάνεται με τη βοήθεια ηλεκτρικών εκκενώσεων, ενώ το μεγάλο πλεονέκτημα της προσπάθειας είναι η μεγάλη προσαρμοστικότητα των οργανικών μελών στις διάφορες εξωτερικές συνθήκες. Δυστυχώς, η μικρή διάρκεια ζωής αυτών έξω από το ανθρώπινο σώμα (6-7 ώρες) αποτελεί, προς το παρόν, σημαντικότατο εμπόδιο, το οποίο πρόκειται να ξεπεραστεί με την καλλιέργεια ανθεκτικότερων μυών, οι οποίοι, κατά τα λεγόμενα των επιστημόνων, θα διατηρούνται εν ζωή για 6-7 μήνες. Η έρευνα, που χρηματοδοτείται από το αμερικανικό Πεντάγωνο, αποσκοπεί στη δημιουργία ειδικών στολών με ενσωματωμένους μυς, που θα ενισχύουν σημαντικά τις επιδόσεις των στρατιωτών. Αυτό που μένει στον παρατηρητή, όμως, είναι ότι η διαχωριστική γραμμή μεταξύ ρομποτικής και γενετικής γίνεται μέρα με τη μέρα όλο και πιο λεπτή...

Ο Hans Moravec, από την άλλη πλευρά, προτείνει ακόμα μία ιδέα συνεργασίας μεταξύ μηχανών και οργανικής ύλης, η οποία, αν είναι πραγματοποιήσιμη, φιλοδοξεί να δώσει μια διαφορετική έννοια στο ελιξίριο της ζωής: Μετά τη γήρανση του ανθρώπινου σώματος, ο εγκέφαλος θα τοποθετείται σε ένα κατάλληλα διαμορφωμένο μηχανικό "κελί". Η υλοποίηση της σκέψης αυτής εντοπίζεται στο πολύ μακρινό μέλλον, όμως η δήλωση του διάσημου ερευνητή έχει φέρει σε διχόνοια τον επιστημονικό κόσμο, μια και το ενδιαφέρον μετατοπίζεται απότομα σε θέματα ηθικής. Δεν είναι λίγοι αυτοί που κατακρίνουν τον Moravec, δίνοντάς του τον τίτλο του σύγχρονου Frankenstein...

AIBO



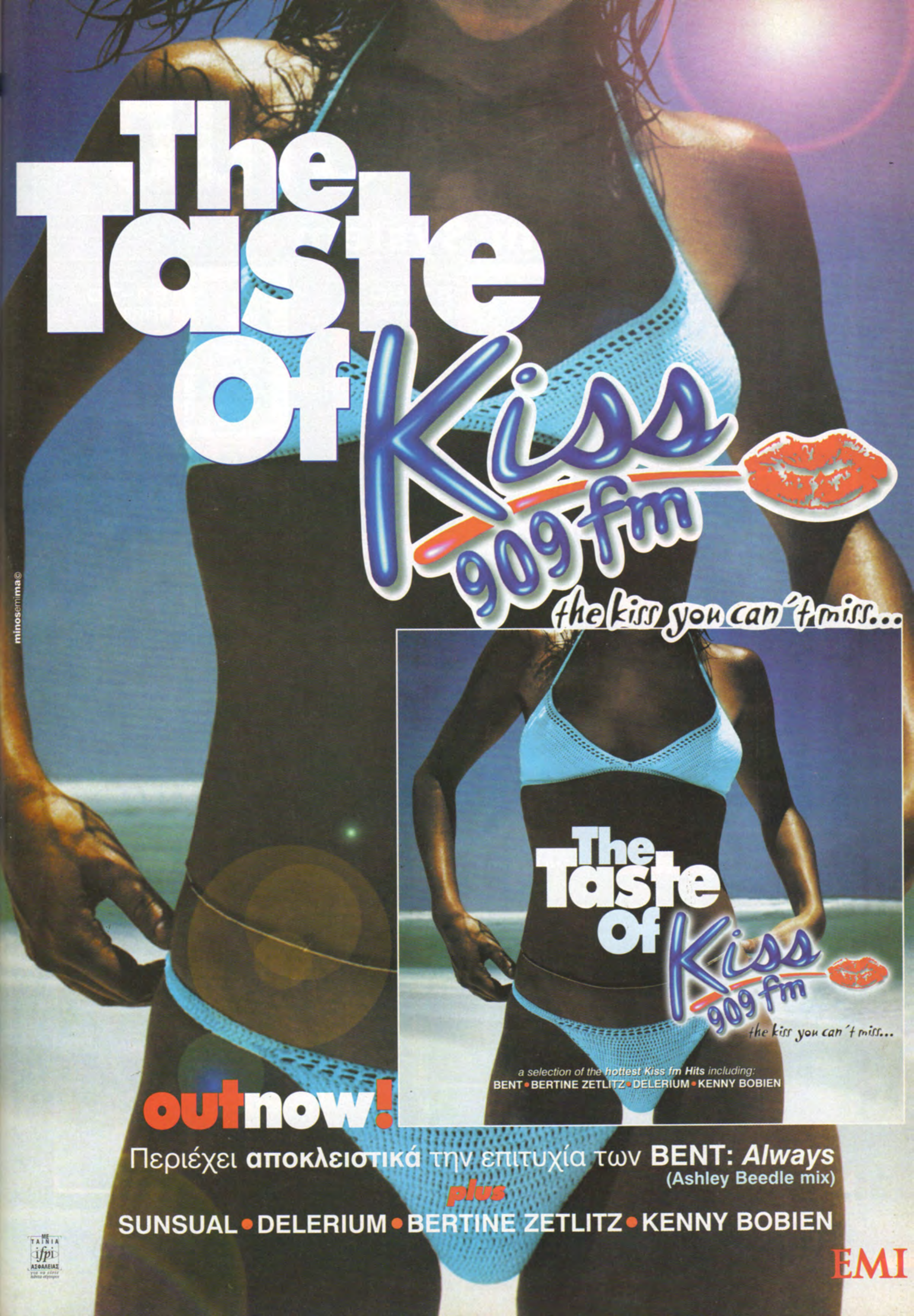




Το συμπαθέστατο μηχανικό κατοικίδιο της Sony θεωρείται σήμερα το αντιπροσωπευτικότερο δείγμα "Ρομποτικού διασκεδαστή". Ο "Σύντροφος" (αυτή είναι η σημασία της λέξης Aibo στα ιαπωνικά) του Toshi Toi, έπειτα από περίπου δύο χρόνια παραμονής στον κόσμο των ανθρώπων, απολαμβάνει την αποδοχή των κυβερνητικών, αλλά και τις δάφνες μιας μεγάλης εμπορικής επιτυχίας. Η ευελιξία του ρομπότ, που πιστοποιείται από την ύπαρξη 18 βαθμών ελευθερίας και η αλληλεπίδρασή του με το περιβάλλον, τόσο με την αναγνώριση φωνητικών εντολών όσο και με την εκμάθηση/διατύπωση σύντομων φράσεων, προδιαθέτουν τον παρατηρητή για την ποιότητα του εγχειρήματος της Sony. Το εντυπωσιακότερο στοιχείο του Aibo, όμως, είναι η δυνατότητα ανάπτυξης συναισθημάτων και συμπεριφοράς ανάλογα με τον τρόπο που αντιμετωπίζεται από τον εκάστοτε ιδιοκτήτη: Ενα αδιάφορο αφεντικό, που ελάχιστα ασχολείται με το σκύλο, θα κάνει το κατοικίδιο νωχελικό και οκνηρό, ενώ, αντίθετα, τα χάδια και τα παιχνίδια του "αφέντη" θα δώσουν στο σκύλο ευαίσθητη και δραστήρια προσωπικότητα. Για τη διαμόρφωση της συμπεριφοράς του Aibo χρησιμοποιείται εξειδικευμένο λογισμικό, που εισάγεται στο ρομπότ με τη μορφή του γνωστού "Memory Stick". Στις αρχές του τρέχοντος έτους παρουσιάστηκε η δεύτερη γενιά Aibo, που έρχεται με βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά: Ο επεξεργαστής του συστήματος είναι πλέον χρονισμένος στα 192MHz, ενώ η ενσωματωμένη μνήμη ανέρχεται στα 32MB (έναντι 100MHz/16MB του παλιού μοντέλου). Για τα "μάτια" του σκύλου δεν χρησιμοποιούνται πλέον αισθητήρες τύπου CCD αλλά CMOS, γεγονός που εξασφαλίζει μικρότερη κατανάλωση ενέργειας. Τέλος, υπενθυμίζουμε ότι το ύψος του Aibo φτάνει τα 25 εκατοστά, το βάρος του είναι περίπου 1.500 γραμμάρια, ενώ η μέγιστη ταχύτητα που μπορεί να αναπτύξει ανέρχεται στα 6 μέτρα ανά λεπτό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παρά τα άλματα προόδου που έχουν συντελεστεί τα τελευταία χρόνια στο χώρο της ρομποτικής, δεν έχουν γίνει ακόμα τα αποφασιστικά βήματα, τα οποία θα καθορίσουν την τελική μορφή των ρομπότ-βοηθών, αλλά και τη μορφή συνεργασίας που θα έχουν με τους ανθρώπους. Αραγε, θα ακολουθήσουν το δρόμο του Asimov, που τους θέλει προστάτες της ανθρωπότητας, ή μήπως θα επιλέξουν τους σκοτεινούς εφιάλτες του Τσάπεκ, επιδιώκοντας την καταστροφή μας; Καθώς η πολυαναμενόμενη σύγκρουση του ανθρώπου με το δημιούργημά του αναβάλλεται για το μακρινό(;) μέλλον, τα αγωνιώδη ερωτήματα μένουν, προς το παρόν, αναπάντητα. PC



The Taste Of Kiss
909 fm
the kiss you can't miss...
The Taste Of Kiss
909 fm
the kiss you can't miss...
a selection of the hottest Kiss fm Hits including:
BENT • BERTINE ZETLITZ • DELERIUM • KENNY BOBIEN
outnow!
Περιέχει αποκλειστικά την επιτυχία των BENT: Always
(Ashley Beedle mix)
plus
SUNSUAL • DELERIUM • BERTINE ZETLITZ • KENNY BOBIEN
EMI
minosemima©

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 2445310
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200





ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AMERICA	143	75%
ANACHRONOX	143	91%
ANARCHY ON-LINE	142	-
BLAIR WITCH 3	143	80%
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73%
CHATEAU D' OR	141	70%
DESPERADOS	141	91%
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75%-90%
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90%
EUROPEAN SUPER LEAGUE	143	58%
F1 CHAMPIONSHIP	141	92%
GANGSTERS 2	143	84%
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	142	82%
HEIST	143	49%
HOSTILE WATERS	142	90%
MAX PAYNE	143	95%
MYST III: EXILE	141	98%
ROAD TO INDIA	142	85%
SETTLERS IV	141	84%
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95%
SUMMONER	141	92%
TRAIN SIMULATOR	142	89%
TRIBES 2	141	92%
TROPICO	142	76%
Z: STEEL SOLDIERS	143	86%

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



126 Sims House Party
Η επιτυχία των Sims συνεχίζεται...



122 Operation Flashpoint
Είστε έτοιμοι για μάχη;



106 King's Quest 1 VGA remake
O Sir Graham επιστρέφει... ανανεωμένος!



118 House of the Dead 2
Ακατάλληλο για όσους... τρομάζουν εύκολα!

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

Το Evil Islands: Curse of the Lost Soul είναι ένα από τα μεγαλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια. Περιέχει τόσα πολλά νεωτεριστικά στοιχεία, ώστε ξενίζει με την απλότητά του. Είναι εξαιρετικά εθιστικό. Αν κάνεις το "λάθος" και το αρχίσεις, δεν θέλεις να το αφήσεις με τίποτα. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ικανοποιήσει σε πολύ μεγάλο βαθμό. Από τη Ρωσία με αγάπη... που λένε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
NIVAL INTERACTIVE/FISHTANK INTERACTIVE (http://www.evil-islands.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 300MHz, 64MB RAM, Windows 9X/ME/2000, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 8MB 3D accellerated κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, 550MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 1 CD.

Η ρωσική εταιρεία Nival Interactive μας έχει δώσει ακόμη δύο RPGs, τα Rage of Mages 1 και 2. Εχω απολαύσει τα δύο αυτά παιχνίδια και πρέπει να είμαι από τους λίγους που τα έπαιξαν μέχρι τέλους στη χώρα μας. Τα παιχνίδια αυτά έφεραν έναν νέο αέρα στο χώρο. Η Nival, μέσω της FishTank Interactive, μας δίνει ακόμη ένα RPG, που αυτή τη φορά ξεπερνά τα ίδια τα στάνταρ της, παρουσιάζοντας ένα πολύ πρωτότυπο user interface, εξαιρετικά λειτουργικό, αποδεικνύοντας -αν μη τι άλλο- ότι έχει το feeling του μέσου gamer.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο βασικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο Zak, ξυπνά στην ακτή ενός νησιού, το οποίο "πλέει" σ' ένα αστρικό φωτοστέφανο ανάμεσα σε κάτι ερείπια. Δεν θυμάται ποιος είναι, πώς βρέθηκε εδώ ή ακόμα γιατί είναι εδώ. Το μόνο που θυμάσαι, αφού εσύ υποδύεσαι τον Zak, είναι η αμυδρή εικόνα ενός μικρού φτε-



Δείγμα των εξαιρετικών γραφικών του παιχνιδιού.



Εξοπλίζοντας έναν χαρακτήρα σου μέσα σ' ένα κατάστημα.

ρωτού όντος, το οποίο εξαφανίστηκε μόλις άρχισες να βρίσκεις τις αισθήσεις σου.

Το νησί στο οποίο βρέθηκες λέγεται Gipath και είναι ένα από τα τρία νησιά που πολύ παλιά ήταν ενιαία και χωρίστηκαν κατά τη διάρκεια ενός σχεδόν "μαγικού" κατακλυσμού.

Αν και βρίσκεσαι να κρατάς ένα μαχαίρι, είναι προφανές ότι δεν είσαι κάποιος πολεμιστής. Τα ρούχα που φοράς είναι πολύ "απαλά" για να ισχύει κάτι τέτοιο. Προφανώς πρέπει να βρεις ποιος είσαι, καθώς επίσης γιατί και πώς βρέθηκες εδώ. Ψάχνοντας να βρεις ανθρώπους για να μάθεις τι συμβαίνει, βρίσκεις ένα χωριό όπου σε αντιμετωπίζουν με θαυμασμό, αποκαλώντας σε "Chosen One".

Το σενάριο του παιχνιδιού δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Ακολουθεί τη βασική σεναριακή δομή όλων των κλασικών RPGs. Η πρωτοτυπία του έγκειται στον κόσμο που περιέχει, ο οποίος είναι πολύ κοντά σ' αυτόν που εμείς αποκαλούμε "λίθινη εποχή". Παραμένει γεγονός ότι το manual του παιχνιδιού έπρεπε να έδινε πολύ περισσότερες λεπτομέρειες για την ιστορία του κόσμου.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Στο Evil Islands: Curse of the Lost Soul δεν δημιουργείς εσύ κάποιους χαρακτήρες. Ο βασικός ήρωας είναι προεπιλεγμένος. Μπορείς να χειριστείς μέχρι 3 χαρακτήρες κάθε φορά, τον Zak (ο βασικός χαρακτήρας) και δύο ακόμη ιδιόμορφους NPCs. Γιατί ιδιόμορφοι; Διότι απλώς δεν μπορείς να τους μεταφέρεις από το ένα νησί στο άλλο. Παρά τον σημαντικό αυτό περιορισμό, μπορείς να αναπτύσσεις τους NPCs χαρακτήρες ως κανονικούς. Το σύστημα ανάπτυξης χαρακτήρων είναι εξαιρετικό και με μεγάλο βάθος. Είναι ένα τελείως "ανοικτό" στις διαθέσεις του χρήστη σύστημα. Ετσι, μπορείς να κάνεις τον Zak είτε πολεμιστή, είτε μάγο, είτε έναν "μικτό" χαρακτήρα που να συνδυάζει τις κυριότερες αρετές και των δύο προαναφερθέντων χαρακτήρων. Σε κάθε περίπτωση τα βασικά χαρακτηριστικά του Zak και των NPCs χαρακτήρων είναι τα: Strength, Dexterity, Intelligence, Health, Stamina, Actions, Experience και Encumbrance. Το Actions δείχνει πόσο γρήγορα μπορεί να χειριστεί ένας χαρακτήρας το όπλο του ή τα spells του, ενώ το Encumbrance ρυθμίζει την ικανότητα του χαρακτήρα να κουβαλά "βαριά" φορτία (πανοπλίες κ.λπ.).

Μετά ακολουθούν 6 skills που μπορείς ν' αναπτύξεις, εκ των οποίων τα τρία είναι οι τρεις βασικές κατηγορίες spells. Τέλος, υπάρχουν διαθέσιμες 23 διαφορετικές abilities που επίσης καλείσαι ν' αναπτύξεις.

Σκοτώνοντας εχθρούς και φέρνοντας σε πέρας τα quests, συγκεντρώνεις experience points τα οποία στη συνέχεια θα διαθέσεις στα skills και abilities. Υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα στη "γρήγορη" ανάπτυξη των ικανοτήτων σου, το οποίο έχει να κάνει με το γεγονός ότι τα experience points που παίρνεις είναι πολύ λίγα, πάντοτε σε σχέση με το πώς χειρίζονται το θέμα αυτό άλλα RPGs.

Προσωπικά βρήκα το σύστημα ανάπτυξης των χαρακτήρων εξαιρετικό. Οι διαφωνίες μου έγκεινται στο γεγονός ότι δεν μπορείς να δημιουργήσεις εσύ το βασικό χαρακτήρα και στο ότι ο χειρισμός των οθονών με τα χαρακτηριστικά των ηρώων μπορεί να γίνει μόνο σε ειδικά σημεία του παιχνιδιού, π.χ. σ' ένα κατάστημα ή στις οθόνες του γενικού χάρτη του νησιού, στις οποίες περνάς από τη μία περιοχή στην άλλη. Εδώ θέλει λίγη προσοχή, γιατί μπορεί να προσπεράσεις μία πολύ χρήσιμη λειτουργία μόνο και μόνο επειδή δεν την πρόσεξες. Στις γενικές αυτές οθόνες με τους χάρτες - περιοχές των νησιών, στην κάτω δεξιά γωνία, εμφανίζεται ένα ειδικό icon που σημαίνει GO CAMP. Κάνοντας κλικ στο icon αυτό, περνάς σε μία ειδική οθόνη, όπου μπορείς είτε να εξοπλίσεις το χαρακτήρα σου είτε να περάσεις στην οθόνη με τα βασικά χαρακτηριστικά, τα skills, τα abilities και τα spells που μπορείς να κάνεις.



CHEAT MODE & CODES

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πάτησε το πλήκτρο ~ για να εμφανίσεις το λεγόμενο "console window" στο επάνω μέρος της οθόνης. Τώρα πληκτρολόγησε προσεκτικά τη λέξη "thingamabob", χωρίς τα εισαγωγικά, για να ενεργοποιήσεις το cheat mode.

CHEAT CODE	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Help	List console codes.
quit	Quit game.
fps 1	Frame rate display.
@godmode(0,1)	Σε κάνει ανίκητο σε οποιαδήποτε επίθεση. Τρέχεις χωρίς να χάνεις Stamina.
@godmode(0,2)	Το ίδιο, μόνο που τώρα σκοτώνεις κάθε εχθρό με το πρώτο χτύπημα (ακόμη και αν αυτό δεν γίνεται στο παιχνίδι).
lootall	Παίρνεις όλα τα mission maps objects.
@givestrength(getunitofplayer(0,0),#)	Παίρνεις Strength # (points).
@givedexterity(getunitofplayer(0,0),#)	Παίρνεις Dexterity # (points).
@giveintelligence(getunitofplayer(0,0),#)	Παίρνεις Intelligence # (points).
Give 0 money [#]	Παίρνεις # χρήματα.
give 0 exp # (number of xp)	Δίνεις # experience στο βασικό χαρακτήρα.
give 1 exp # (number of xp)	Δίνεις # experience στο δεύτερο χαρακτήρα.
give 2 exp # (number of xp)	Δίνεις # experience στον τρίτο χαρακτήρα.
fps 0	Σταματά να εμφανίζει ή όχι το frame rate.

Αφού πληκτρολογήσεις όποιον κωδικό θέλεις, ξαναπατάς το πλήκτρο ~ για να κλείσεις το "console window" στο πάνω μέρος της οθόνης. Τέλος, σημειώστε ότι οι περισσότεροι κωδικοί, όπως αυτοί των "godmode", ισχύουν μόνο για το τρέχον επίπεδο - χάρτη στο οποίο βρίσκεσαι. Αυτό σημαίνει ότι σε κάθε νέο επίπεδο - χάρτη που μπαίνετε πρέπει να ξαναβάζετε τους κωδικούς αυτούς από την αρχή.

ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

Τα τέρατα του παιχνιδιού ξαναφέρνουν στο προσκήνιο τις παλιές, καλές στιγμές των RPGs με τα Orcs, τα Goblins και διάφορα άλλα, κυρίως ζώα του φυσικού περιβάλλοντος. Με την έννοια αυτή τα τέρατα "δένουν" πάρα πολύ με το συνολικό κόσμο του παιχνιδιού, δημιουργώντας μία ενιαία ατμόσφαιρα.



Σε μία τέτοια ενέδρα να πέσεις και τα πράγματα γίνονται πολύ-πολύ δύσκολα.



Το Evil Islands χρησιμοποιεί πολλά και διαφορετικά περιβάλλοντα για να αποδώσει το συνολικό κόσμο του.

Οι μάχες, είναι πάρα, πολύ καλές, περιέχουν ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο στοιχείο και είναι αρκετά δύσκολες. Ας δούμε, όμως, ένα ένα τα σημεία αυτά.

Καταρχήν, όλες οι μάχες είναι σε real time. Αρκεί να κάνεις κλικ σε έναν εχθρό ή να προσπαθήσεις να περάσεις από κοντά του και η μάχη έχει αρχίσει. Αν δεν παρέμβεις, το παιχνίδι θα φέρει μόνο του σε πέρας τη μάχη για σένα. Μπορείς να παρέμβεις στις μάχες με δύο τρόπους: Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Spacebar, "παγώνεις" το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παγώματος αυτού μπορείς να αλλάξεις όπλα στους χαρακτήρες σου και άλλα παρεμφερή που συνηθίζονται κατά τη διάρκεια των μαχών. Το πιο σημαντικό όμως, το οποίο αποτελεί ταυτόχρονα καινοτομία, είναι ότι μπορείς να χτυπήσεις έναν εχθρό σου σε όποιο σημείο του σώματός του θέλεις, επιφέροντας έτσι ανάλογα χτυπήματα. Τα πλήκτρα 1, 3 και 4, 5, 6 και 8 του αριθμητικού πληκτρολογίου σχηματίζουν το σώμα. Πατώντας κάποιο από αυτά, στον κέρσορα θα φανεί το σχήμα ενός μικρού σώματος όπου θα αναβοσβήνει με κόκκινο χρώμα το σημείο στο οποίο επιτίθεσαι. Διαφορετικά τέρατα απαιτούν χτυπήματα σε διαφορετικά σημεία. Έτσι, οι επιθέσεις γίνονται ιδιαίτερα αποτελεσματικές, ενώ θα βλέπεις και το αντίστοιχο σημείο του σώματος του αντιπάλου σου να πλημμυρίζει σιγά σιγά από αίμα.

Οι μάχες κυμαίνονται από δύσκολες έως εξαιρετικά δύσκολες. Ο βασικότερος λόγος της δυσκολίας αυτής έγκειται στο ότι οι εχθροί σου είναι πάντοτε πιο δυνατοί από σένα. Το γεγονός αυτό αναγκάζει τον παίκτη να χρησιμοποιεί διαφορετικές τακτικές κατά τη διάρκεια των μαχών.

Αν ένας αντίπαλός σου εμπλακεί σε μάχη μαζί σου, δεν σταματά με τίποτα. Όσο και αν το βάζεις στα πόδια, αυτός θα σε ακολουθεί. Πρόσεξε καλά αυτό το σημείο γιατί, αν εμπλακείς σε μάχη με αντιπάλους που δεν μπορείς να τους κάνεις "ζημιά", τότε "την έχεις βάψει από χέρι", που λένε. Το AI των τεράτων υστερεί σημαντικά στο εξής: Σε μερικά σημεία, ευτυχώς όχι σε όλα, μπορείς να σκοτώνεις κάποιους από τους εχθρούς σου, χωρίς κάποιοι άλλοι που είναι πολύ κοντά να παρεμβαίνουν.

Η ΧΡΗΣΗ ΜΑΓΕΙΑΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα αρκετά ενδιαφέρον σύστημα μαγείας. Τα spells διακρίνονται σε 3 βασικές κατηγορίες, την Elemental Magic με spells όπως τα Fire Arrow, Lightning και Fireball, τη Sensory Magic με spells όπως τα Invisibility, Clairvoyance και Eagle Sight, και την Astral Magic με spells όπως τα Healing, Teleportation και Regeneration.

Η χρήση τους συνοδεύεται από εξαιρετικά εφέ που εντυπωσιάζουν. Σημειώνεται εδώ ότι για να μπορέσεις να κάνεις cast ένα spell,



Από τις μάχες του παιχνιδιού.

απαιτείται γνώση ενός επιπέδου του συγκεκριμένου τύπου μαγείας που έχεις επιλέξει.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ SPELLS

Το Evil Islands: Curse of the Lost Soul παρουσιάζει τη σημαντική πρωτοτυπία να μπορείς να κατασκευάζεις αντικείμενα ή να δημιουργείς spells. Στην πραγματικότητα αυτά δεν τα δημιουργείς εσύ, αλλά αγοράζεις τα λεγόμενα blueprints (σχέδια) των αντικειμένων ή των spells που σε ενδιαφέρουν και ζητάς από τον καταστηματάρχη να σου τα φτιάξει, αφού του δώσεις, φυσικά, και τα κατάλληλα συστατικά. Η λειτουργία αυτή είναι εξαιρετικά διασκεδαστική και είναι σίγουρο ότι θα περάσετε αρκετές ώρες προσπαθώντας να φτιάξετε μία σειρά όπλων ή spells.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά. Τα περισσότερα επίπεδα - χάρτες περιέχουν αναπαραστάσεις φυσικών χώρων εξαιρετικής ποιότητας, τόσο ως προς το γενικό σχεδιασμό τους όσο ως προς την ατμόσφαιρα που αυτά αναδεικνύουν. Διάβασε προσεκτικά το readme αρχείο που εγκαθιστά το παιχνίδι, καθώς περιέχει μία σειρά από ρυθμίσεις που πρέπει να κάνεις ανάλογα με την ποιότητα της κάρτας γραφικών που έχεις και τη δύναμη του επεξεργαστή σου. Το παιχνίδι απαιτεί 3D accellerated κάρτα γραφικών και υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι και 1.280x1.024 με 32bit χρώμα. Τα γραφικά τα βλέπεις από πάνω και υπό γωνία περίπου 90 μοιρών. Μπορείς να κάνεις Zoom In/Out πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse μπροστά ή πίσω ή να πραγματοποιήσεις rotate σε όλο το γραφικό background, κάνοντας δεξί κλικ με το mouse, κρατώντας το δεξί πλήκτρο πατημένο και περιστρέφοντας ανάλογα το mouse.



Ο ήχος του Evil Islands: Curse of the Lost Soul είναι μάλλον το πιο αδύνατο σημείο του. Αυτό όχι τόσο λόγω του γενικού μουσικού background που κρίνεται ικανοποιητικό ή των διάφορων ηχητικών εφέ που είναι από τα καλύτερα και πιο πλούσια που έχω δει σε computer game, όσο λόγω των ομιλιών των χαρακτήρων. Οι φωνές τους δεν είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσαν να είχαν κάνει και σε αρκετές περιπτώσεις είναι το λιγότερο μη ατμοσφαιρικές.

Ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός, ενώ το system interface προσφέρει μία σειρά λειτουργιών στο χρήστη που δεν έχετε ξαναδεί σε παιχνίδι του είδους. Πάνω από την οθόνη δράσης εμφανίζονται ειδικά μενού σε 6 διαφορετικά σημεία. Στην επάνω δεξιά γωνία εμφανίζεται ο χάρτης του παιχνιδιού. Μπορείς να κάνεις Zoom In/Out, Rotate κ.λπ. ή να το κλείσεις τελείως αν θέλεις. Στο επάνω μέρος της οθόνης μπορεί να εμφανίζονται τα μηνύματα του παιχνιδιού, τι αντικείμενα βρήκες κ.λπ. Και αυτό το μενού μπορείς να το κλείσεις τελείως αν θέλεις. Στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης εμφανίζονται τα μενού που περιέχουν είτε τη γραφική αναπαράσταση του ήρωα μαζί με τα Health Level (πράσινη μπάρα) και Stamina Level (μπλε μπάρα), είτε τα χτυπήματα που έχει δεχθεί στα διαφορετικά σημεία του σώματός του, είτε την κατάσταση των attributes του, είτε, τέλος, τα spells που σου έχουν κάνει οι εχθροί σου και τα οποία βρίσκονται σε εξέλιξη ακόμη. Και αυτό το μενού μπορείς να το κλείσεις τελείως αν θέλεις.

Στην κάτω αριστερή γωνία υπάρχει ένα μενού όπου εμφανίζονται οι δυνατότητες Use/Steal, Follow και τα Run, Walk, Sneak και Crawl. Τα Sneak και Crawl θέλουν μεγά-



Ο γενικός χάρτης του νησιού, μέσω του οποίου κινείσαι από τη μία περιοχή στην άλλη. Στην οθόνη αυτή, κάνοντας κλικ στο κάτω αριστερά icon, περνάς στο λεγόμενο Camp mode.



Φτιάχνοντας ένα όπλο, αφού πάρεις τα blueprints και τα κατάλληλα συστατικά.

λη προσοχή, αφού μ' αυτά θα τελειώσεις μερικές βασικές αποστολές. Στο κάτω μέρος της οθόνης και στο μέσον εμφανίζονται τα πορτρέτα των χαρακτήρων που χειρίζεσαι, ενώ στην κάτω δεξιά γωνία εμφανίζεται ο ωρολογιακός κύκλος του παιχνιδιού με εναλλαγή από μέρα σε νύχτα, τα spells που ξέρεις και μπορείς να εκτελέσεις, τα quests που έχεις αποδεχτεί και, φυσικά, τα Quest Items που βρίσκεις σε κάθε επίπεδο - χάρτη. Κινείσαι όπου θέλεις πάνω στην οθόνη κάνοντας κλικ στο σημείο που επιθυμείς. Αν οι χαρακτήρες μπορούν να πάνε στο σημείο αυτό, θα πάνε.

Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις το κεντρικό μενού με τις επιλογές New Game, Load Game, Multiplayer, Options, Credits και Exit. Στο Options της οθόνης ρυθμίζεις μία σειρά σημαντικών παραμέτρων σχετικά με το παιχνίδι, όπως τα Graphics, Sound, Game, Selection, Controls, Camera, Spells και Combat. Οταν ξεκινά το παιχνίδι, εμφανίζεται μία προ-εισαγωγική οθόνη που περιέχει τα: Play, Options, Readme, Website, Uninstall και Exit. Στο Options ρυθμίζεις μία σειρά παραμέτρων σχετικά με την 3D κάρτα γραφικών και την ανάλυση όπου θα τρέχεις το παιχνίδι.

Γενικά ο χειρισμός είναι απλός και δεν θα συναντήσεις καμία δυσκολία. Το manual επεξηγεί όλες τις βασικές λειτουργίες, και χωρίς να είναι ιδιαίτερα μεγάλο και αναλυτικό, καλύπτει όλες τις βασικές πλευρές της λειτουργίας του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Evil Islands: Curse of the Lost Soul είναι εξαιρετική. Σ' αυτό συντελούν τόσο τα πάρα πολύ καλά γραφικά του όσο και η πλοκή και ο γενικότερος σχεδιασμός της δράσης του. Το Evil Islands: Curse of



Περνώντας ένα cheat mode στο παιχνίδι.

the Lost Soul είναι από τα πιο εθιστικά παιχνίδια που έχω δει και ο εθισμός αυτός είναι απόρροια της εξαιρετικής ατμόσφαιράς του, του απλού και λειτουργικού χειρισμού του, καθώς και της πλούσιας δράσης του.

Η δράση του αποτελείται από δύο βασικές κατηγορίες σχετικά διακριτές, και αυτό θεωρώ ότι είναι το μοναδικό μειονέκτημά του στον τομέα αυτό. Η μία κατηγορία είναι οι αποστολές που πρέπει να φέρεις σε πέρας σε κάθε επίπεδο - χάρτη του παιχνιδιού. Αυτές δεν είναι γνωστές από την αρχή, αλλά απαιτούν ένα συνεχές πήγαιν' έλα στο χωριό που βρίσκεις κοντά στο σημείο που ξεκινάς. Κάνοντας κλικ στον πάπυρο που είναι στην κάτω δεξιά γωνία, ανοίγεις μία ειδική οθόνη, όπου υπάρχει ένας αναλυτικός χάρτης του επιπέδου αυτού, πάνω στον οποίο σημειώνονται όλες οι δυνατές έξοδοι, με πράσινο οι "ανοικτές" και με "κόκκινο" αυτές που δεν έχεις "ανοίξει" για διάφορους λόγους ακόμη, αλλά και με ένα κόκκινο Χ το σημείο ακριβώς πάνω στο χάρτη όπου θα εκτελεστεί η συγκεκριμένη αποστολή σου. Υπάρχει μία γενική περιγραφή του επιπέδου - χάρτη στο οποίο βρίσκεσαι, ενώ στο αριστερό μέρος της οθόνης αυτής εμφανίζονται τα επιμέρους quests, αν έχουν ολοκληρωθεί ή όχι και





τα experience points που σου δίνουν. Πρόκειται για μία εξαιρετικά κατατοπιστική οθόνη, της οποίας κάτι ανάλογο μακάρι να έβαζαν όλα τα RPGs, αφού θα διευκόλυνε το χρήστη.

Το παιχνίδι έχει δύο επίπεδα δυσκολίας, τα Novice και Normal. Το Novice mode μειώνει τη δυσκολία των επαφών σου με τους εχθρούς σου, μια και από τη μία ανεβάζει το μέγεθος των χτυπημάτων που σημειώνεις και από την άλλη μειώνει την ένταση των χτυπημάτων που δέχεσαι. Στο Normal mode το παιχνίδι είναι όπως το συνέλαβαν οι δημιουργοί του.

Ο πιο σημαντικός "φίλος" σου στην πόλη από ένα σημείο και μετά είναι, φυσικά, ο καταστηματάρχης. Μ' αυτόν θα έχεις όλες τις δοσοληψίες. Μ' αυτόν θα ανταλλάσσεις αντικείμενα, από αυτόν θα αγοράζεις οπλισμό, αυτός θα σου επισκευάζει τον οπλισμό σου, αυτός θα "δημιουργεί" ουσιαστικά τα αντικείμενα και τα spells που χρειάζεσαι, στο κατάστημά του θα "ανεβάζεις" τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σου ανάλογα με τα experience points που έχουν μαζέψει κ.λπ.

Οι αποστολές είναι βασικά απλές και είναι του στυλ "πήγαινε και φέρε μου εκείνο το αντικείμενο" και εν συνεχεία "τώρα πήγαινε και βρες μου αυτό το αντικείμενο" ή "κάνε την εξής δράση" κ.λπ. Είναι δηλαδή από απλοϊκές μέχρι απλές, επικεντρώνοντας τη δυσκολία της εκτέλεσής τους στους εχθρούς που θα συναντήσεις και στο πώς θα τους χειριστείς.

Συνολικά στο παιχνίδι υπάρχουν περί τις 80 αποστολές που πρέπει να λύσεις. Υπολόγισε ότι κάθε αποστολή απαιτεί ως μέσο χρόνο περίπου 1/2 ώρα, οπότε έχουμε συνολικά περί τις 40 ώρες παιχνιδιού μόνο για τις αποστολές αυτές. Γιατί, φυσικά, ο χρόνος ανεβαίνει κατακόρυφα από το γεγονός ότι πρέπει να "καθαρίζετε" στο βαθμό του δυνατού κάθε χάρτη - περιοχή από τα τέρατα που περιέχει, και αυτό, πιστέψτε με, είναι εξαιρετικά χρονοβόρο.

Αυτό που δεν συμβαδίζει με την ποιότητα και τη δυσκολία των μαχών είναι η ανταμοιβή σου από τα "λάφυρα" που βρίσκεις στους εχθρούς που σκοτώνεις. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η κατάσταση είναι σχεδόν τραγική. Σκοτώνεις τέρατα επί τεράτων με μεγάλη δυσκολία, μια και μπορεί να παίξεις κάποιες μάχες 3 και 4 φορές, για να πάρεις στο τέλος τι; 2-3 νομίσματα ως τη μόνη αμοιβή σου! Δεν θα βρεις σχεδόν ποτέ κάποιες ειδικές στολές ή εξαιρετικά όπλα. Οταν πια το παιχνίδι θα σε ανταμείψει με κάποια όπλα,





Δείγματα των ειδικών οθονών με τους χάρτες των περιοχών και τις αποστολές που πρέπει να ολοκληρώσεις.

θα έχει περάσει πολύς - πολύς καιρός.

Οταν βγαίνεις από μία περιοχή, για να περάσεις σε μία άλλη, πηγαίνεις σε κάποιες ειδικές ζώνες - εξόδους. Περνώντας από μία τέτοια έξοδο, φθάνεις στο γενικό χάρτη του νησιού στο οποίο βρίσκεσαι και αυτόματα εμφανίζονται οι τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς. Περνώντας από τη μία τοποθεσία στην άλλη, θα αποκαλύψεις όλο το χάρτη του νησιού, που αποτελείται από συγκεκριμένους χάρτες - περιοχές.

Εχω να σου δώσω ένα hint: Κάνε όσο το δυνατόν πιο συχνά Saves. Είναι γρήγορα, και στο Save και στο Load, και θα γλιτώσεις από πολλούς - πολλούς μπελάδες. Δεν μπορείς να πιστέψεις πόσο εύκολο είναι να χάσεις μία όχι ιδιαίτερα δύσκολη μάχη. Αρκεί να δεχτείς ένα - δύο critical hits και έχεις βρεθεί από κάτω.

Ενα από τα μεγαλύτερα προβλήματα που θα αντιμετωπίσεις στο Evil Islands: Curse of the Lost Soul έχει να κάνει με τη Stamina των χαρακτήρων. Αν κάνεις ότι τρέχεις, έπειτα από λίγο η "μπάρα" που δείχνει τη Stamina σου, θα έχει αδειάσει. Για να ξαναγεμίσει, πρέπει να μείνεις ακίνητος για μικρό χρονικό διάστημα. Αυτό όμως στην πράξη καταλήγει να είναι πονοκέφαλος, ειδικά αν θέλεις να διασχίσεις γρήγορα 4-5 οθόνες. Οσο υπομονετικός και αν είσαι, θα "φτύσεις αίμα" από τη ζοχάδα σου. Καταλαβαίνω ότι το έβαλαν για λόγους ρεαλισμού, αλλά νομίζω ότι έκαναν λάθος. Επρεπε να είχαν βρει μία άλλη σύνθεση, έτσι ώστε και ρεαλισμός να υπάρχει, αλλά και γρήγορα να κινείσαι ανάμεσα στις οθόνες.



Οπως νομίζω ότι ήδη έχει γίνει σαφές, στο Evil Islands: Curse of the Lost Soul δεν υπάρχουν ουσιαστικά γρίφοι και αυτό είναι ακόμη ένα αρνητικό του παιχνιδιού. Ολα τα RPGs είχαν κάποιους γρίφους-κλειδιά σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού.

MULTIPLAYER GAME

Το παιχνίδι υποστηρίζει multiplayer είτε μέσω Internet είτε σ' ένα τοπικό δίκτυο. Χρησιμοποιεί το πρωτόκολλο TCP/IP protocol και την port number 8888. Στο κεντρικό μενού επιλέγεις το Multiplayer και εν συνεχεία το New (ή Change Clan). Επιλέγοντας το New περνάς σε μία οθόνη όπου πρέπει να δημιουργήσεις το χαρακτήρα σου. Αφού διαλέξεις εμφάνιση, όνομα και τα βασικά χαρακτηριστικά, περνάς στην οθόνη όπου ρυθμίζεις τα skills και τα abilities σου. Μετά, επιλέγοντας ως New Server το χαρακτήρα που μόλις δημιούργησες, περνάς κατευθείαν στο παιχνίδι, όπου στην επάνω δεξιά γωνία θα εμφανίζεται το πρόσωπο του χαρακτήρα που δημιούργησες. Τέλος, επισημαίνεται ότι στο Multiplayer ξεκινάς κατευθείαν μέσα στο χωριό.

Το Evil Islands: Curse of the Lost Soul υποστηρίζει ταυτόχρονο παιχνίδι μέχρι 6 χαρακτήρων. Οσο έπαιξα το παιχνίδι σε Multiplayer mode ανακάλυψα ότι είναι ίδιο με το Single mode, με τη διαφορά ότι σε αυτό παίζεις με τους φίλους σου. Δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα, αφού το παιχνίδι έτρεχε κανονικά και χωρίς κολλήματα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Evil Islands: Curse of the Lost Soul είναι ένα πάρα πολύ καλό RPG και το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε κάθε φίλο του είδους. Περιέχει πάρα πολλές καινοτομίες στη δράση του, γεγονός που θα ενθουσιάσει τους χρήστες. Διαθέτει μία εξαιρετική 3D system engine που χειρίζεται τον εξαιρετικό περιβάλλοντα κόσμο του παιχνιδιού. Είναι φιλικότατο από πλευράς χειρισμού και λειτουργικότητας και εξαιρετικά εθιστικό, αφού όταν το ξεκινήσεις δεν θέλεις να το αφήσεις με τίποτα. Είναι μεγάλο σε διάρκεια δράσης και σίγουρα θα σας κρατήσει για πολύ καιρό ευχάριστη συντροφιά. Ο,τι καλύτερο για την καλοκαιρινή αυτή περίοδο. Παίξτε το και νομίζω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	87
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	80

90



Ενα RPG που προσφέρει ένα νέο και σε πολλά σημεία καινοτόμο user interface, απλό στο χειρισμό, αλλά με δύσκολες μάχες. Θα σας προσφέρει πολλές ώρες παιχνιδιού. Οι φίλοι του είδους πρέπει να το δείτε, γιατί αξίζει.

MECH COMMANDER 2

Το πρώτο Mech Commander, που βγήκε στην αγορά πριν από περίπου δύο χρόνια, προσπάθησε να παντρέψει τη στρατηγική ενός tactical game με τη δράση των μέχρι τότε Mech Warrior παιχνιδιών. Μπορούμε να πούμε ότι η όλη προσπάθεια πέτυχε, δίνοντάς μας έναν τίτλο που όχι μόνο δεν είχε να ζηλέψει τίποτα από τα υπόλοιπα strategies της εποχής, αλλά παράλληλα έθετε νέα στάνταρ και καινοτομίες στην κατηγορία. Φυσικά, η επιτυχία του ήταν τόσο μεγάλη, που τελικά έμελλε να έχει και συνέχεια. Το Mech Commander 2 είναι πλέον γεγονός και η ευχή όλων είναι να μη μείνει στη σκιά του προκατόχου του.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266 ή ανώτερος, Super VGA 2D video card με 8MB video RAM
64MB RAM, 200MB στο σκληρό δίσκο
DirectX 8.0, 4x ή ταχύτερο CD-ROM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το παιχνίδι σάς τοποθετεί σε μία περίοδο πολέμου που ως αντικείμενο αντιπαλότητας έχει την πλήρη κυριαρχία και εκμετάλλευση του πλανήτη Carven V, ο οποίος -από ό,τι φαίνεται- είναι και η μόνη διέξοδος στα μεγάλα ενεργειακά προβλήματα που αντιμετωπίζει η ομοσπονδία αλλά και γενικότερα η ανθρωπότητα.

Από τη μία, λοιπόν, έχουμε τους επαναστάτες (bandits) που έχουν ως σκοπό να ρίξουν το βασιλιά από το θρόνο και ταυτόχρονα να διαλύσουν την ομοσπονδία, ισχυριζόμενοι ότι ο βασιλιάς έχει όλη την ευθύνη για τη μεγάλη ενεργειακή κρίση. Ετσι, κατακτώντας τον Carven V, θα κατάφερναν να ισχυροποιηθούν σε τέτοιον βαθμό ώστε να επιτευχθούν εύκολα οι προαναφερόμενοι στόχοι τους.

Από τον άλλη μεριά, έχουμε μία ετοιμόρροπη ομοσπονδία που προσπαθεί απεγνωσμένα να βρει κάποιο στήριγμα να πατήσει. Τα ενεργειακά κοιτάσματα του Carven V φαίνεται να είναι η μόνη σανίδα σωτηρίας ενάντια τόσο στους επαναστάτες όσο και σε κάθε φιλόδοξο διάδοχο που έχει βάλει στο μυαλό του την κορόνα του βασιλιά.

Από αυτόν τον ανελέητο πόλεμο οι μόνες κερδισμένες είναι οι εταιρείες μισθοφόρων, όπου προσλαμβάνονται σε εμπόλεμες καταστάσεις από διάφορους εργοδότες, προσπαθώντας, έναντι μεγάλου χρηματικού ποσού, να φέρνουν σε πέρας ό,τι αποστολές αναλαμβάνουν από αυτούς.

Ως ιδιοκτήτης παρόμοιας εταιρείας, με μεγάλη φήμη και ένδοξο παρελθόν, προσλαμβάνεστε από την ίδια την ομοσπονδία να βγάλετε, για άλλη μία φορά, το φίδι από την τρύπα (αμάν πια! Πόσα φίδια έχει, επιτέλους, αυτή η τρύπα;). Προτού καλά καλά το καταλάβετε, θα βρεθείτε μπλεγμένοι σε έναν κυκεώνα από αλληλοσυγκρουόμενα συμφέροντα, συνωμοσίες, πισώπλατα μα-







Οι mission selection και mission briefing οθόνες του παιχνιδιού.

χαιρώματα και δολοπλοκίες, υφαίνοντας έτσι ένα καταπληκτικά ατμοσφαιρικό σενάριο, από άποψη τόσο εξέλιξης όσο και δομής, καταφέρνοντας να σας συναρπάσει, δίνοντάς σας ως κίνητρο την περιέργεια για το πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Οι γραφίστες της Microsoft πρέπει να είχαν μεγάλα κέφια. Τι να πρωτοθαυμάσει κανείς από τα γραφικά του Mech Commander 2. Την απίστευτη λεπτομέρεια των Mechs, τις θαυμάσιες χρωματικές παλέτες που χρησιμοποιήθηκαν στα terrains, το ομαλότατο scaling στο zoom ή τα φαντασμαγορικά εφέ των όπλων και των εκρήξεων; Οπουδήποτε και να πέσει το μάτι σας, το σίγουρο είναι ότι δεν θα διακρίνει κανένα ψεγάδι, αλλά αντιθέτως θα ευχαριστιέται κάθε στιγμή τους, μια και έχει επιτευχθεί ένα τέλειο γραφικό σύνολο, όπου τα πάντα είναι καλοσχεδιασμένα στον υπέρτατο βαθμό. Καταφέρνουν να σας δημιουργήσουν μία καταπληκτική αίσθηση, μέσα από τη φανταστικά εμπνευσμένη σχεδίασή τους, την ατμόσφαιρα και την ένταση των μαχών, κάνοντάς σας να μην ξεκολλάτε από την οθόνη του υπολογιστή σας, τουλάχιστον μέχρι να δείτε όλα τα Mechs και τις πίστες του παιχνιδιού.

Θα πιάσετε τον εαυτό σας να χαζεύει την απίστευτη δουλειά που έχει γίνει στο 3D modelling όλων των αντικειμένων και πολύ περισσότερο σε αυτό των γιγάντιων robots, ενώ το φοβερά λεπτομερές animation θα σας κάνει να μην πιστεύετε στα μάτια σας για αυτά που βλέπετε στην οθόνη.

Τα ίχνη που αφήνουν πίσω τους τα Mechs, καθώς και τα υπόλοιπα πολεμικά οχήματα, τα μονοπάτια που σχηματίζονται από το περπάτημά σας μέσα στο νερό, τα κομμάτια που πετάγονται προς όλες τις κατευθύνσεις μετά την καταστροφή κάποιου κτηρίου, η αξιοθαύμαστη λεπτομέρεια των μικροσκοπικών infantries, τα δέντρα που πέφτουν ή παίρνουν φωτιά μέσα στον πυρετό της μάχης, είναι μερικές μόνο από τις λεπτομέρειες που αποδεικνύουν τη μεγάλη προσοχή που έχει δοθεί στα γραφικά του παιχνιδιού.

Φαντάζεστε, βέβαια, ότι για να απολαύσετε όλα τα παραπάνω, θα χρειάζεστε ένα αρκετά δυνατό μηχάνημα και μέχρι ενός σημείου έχετε δίκιο. Για να δείτε τις μεγάλες αναλύσεις με τα απύθμενα βάθη χρώματος και τα κορυφαία details, σίγουρα θα χρειαστείτε έναν 800άρη με μπόλικη μνήμη και με ακόμα καλύτερη κάρτα γραφικών. Αλλά ακόμα και αν είστε στα όρια των απαιτήσεων του παιχνιδιού, τουλάχιστον θα μπορέσετε να απολαύσετε τα περισσότερα από τα παραπάνω με μία αξιοπρεπή λεπτομέρεια. Πάντως, μπορώ να πω ότι είναι από τις λίγες περιπτώσεις που το minimum requirement κινείται σε λογικά πλαίσια, γι' αυτό και δίνω ένα διπλό μπράβο σε όλο το team της Microsoft.

Τα μόνα μειονεκτήματα που μπορώ να αναφέρω στα γραφικά είναι, πρώτον, το πολύ αργό scrolling της οθόνης και του κέρσορα του ποντικιού και, δεύτερον, το μεγάλο κόλλημα στις μάχες, όπου κινούνται ταυτόχρονα μεγάλος αριθμός Mechs και combat vehicles στην οθόνη. Βέβαια, αν έχετε μία δυνατή κάρτα γραφικών σε συνδυασμό με μπόλικη μνήμη, είμαι σίγουρος ότι δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα από τα προαναφερόμενα προβλήματα.

ΗΧΟΣ

Από ηχητικής πλευράς τα πράγματα δεν εξελίσσονται όπως θα περιμέναμε. Η μουσική του κεντρικού μενού κρίνεται αρκετά ικανο-

Υπέρ & Κατά

Θετικά

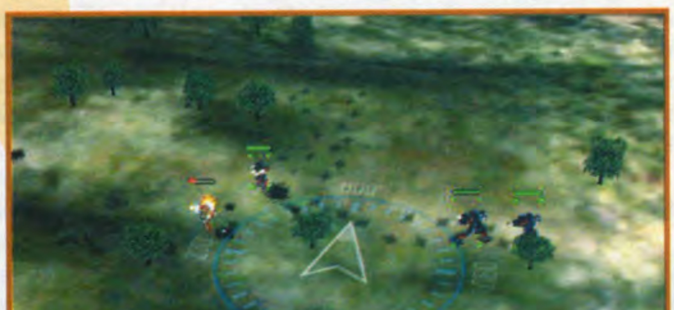
- Άψογο modelling
- Φαντασμαγορικά εφέ
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο
- Σπουδαία τεχνητή νοημοσύνη
- Πολύ καλή multiplayer υποστήριξη
- Καλό σενάριο
- Κορυφαία tech ατμόσφαιρα

Αρνητικά

- Χαμηλής ποιότητας ηχητικά εφέ
- Προβληματική save ρουτίνα
- Χρονοβόρο loading
- Προβλήματα στο scrolling των γραφικών
- Αργή κίνηση του mouse pointer



Εν ώρα εργασίας στο Mech Lab.



Καταστρέφοντας ένα αντίπαλο Mech.



Κάνοντας capture μια μικρή βάση των εχθρών.



Αλλη μία συνηθισμένη "λογομαχία" για το ποιος θα διαβάσει πρώτος το "PC Master"!

ποιητική, όχι όμως σε τέτοιο επίπεδο ώστε να σας ενθουσιάσει. Απλώς καταφέρνει να φτιάξει την κατάλληλη ατμόσφαιρα που αρμόζει σε παιχνίδι του είδους. Σίγουρα το ανάλογο θέμα του Mech Warrior 4 ήταν σαφώς καλύτερο. Στο κυρίως παιχνίδι ακούγονται απαλά ambient κομμάτια, καταφέρνοντας να σας κρατάνε καλή συντροφιά χωρίς να σας αποσπούν την προσοχή από τη δράση. Περνώντας στα ηχητικά εφέ, θα μπορούσαμε να τα χαρακτηρίσουμε με μια λέξη "μετριότατα", τόσο σε ποιότητα όσο και σε ποσότητα. Από τα ηχεία του υπολογιστή σας μερικά από τα εφέ που θα ξεχωρίσετε είναι αυτά των εκρήξεων, των οπλικών συστημάτων με τους διάφορους ήχους των laser και των πυραύλων, των δέντρων που ξεριζώνονται και μερικά ακόμα που στο σύνολό τους δεν πρέπει να ξεπερνάνε τα δάχτυλα των χεριών σας. Εκεί όπου τα πηγαίνει αρκετά καλά το παιχνίδι είναι στις ομιλίες. Πεντακάθαρες, με πολύ καλή προφορά, σωστό τονισμό και με μεγάλη ποικιλία δημιουργούν μια πολύ καλή ατμόσφαιρα. Ξεχωρίζουν αυτές των πιλότων και της τύπισσας που σε καθοδηγεί μέσα σε κάθε πίστα για τα objectives.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προαναφέραμε, ως κάτοχος εταιρείας μισθοφόρων, κύρια αρμοδιότητά σας είναι η εύρεση έμψυχου υλικού για τα Mechs που θα σας προμηθεύει η ομοσπονδία. Επειτα από κάθε αποστολή που εκπληρώνετε με απόλυτη επιτυχία, λαμβάνετε την ανάλογη αμοιβή από τον εργοδότη σας και οτιδήποτε επιπλέον έχει να σας δώσει (συνήθως κάποιο ολοκαίνουριο Mech). Ετσι, με τα διαθέσιμα χρήματα μπορείτε να κάνετε τις αγοραπωλησίες που επιθυμείτε.

Από την κεντρική οθόνη του Mech Bay θα μάθετε τα πάντα γύρω από τα διαθέσιμα Mechs που υπάρχουν στο Mech Storage, διάφορες χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με αυτά, καθώς και έναν μετρητή ο οποίος απεικονίζει το συνολικό βάρος που μπορεί να φέρει η ομάδα σας (σε Mech) και που σε καμία περίπτωση δεν μπορείτε να ξεπεράσετε. Οσο θα προχωρείτε το παιχνίδι αυτός ο μετρητής θα μεγαλώνει, με αποτέλεσμα να μπορείτε να προσθέτετε στην ομάδα σας περισσότερα και καλύτερα robots. Επίσης, από την οθόνη αυτή μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα Mech Lab, Mech Purchasing και Pilot Ready Area.

Από τη Mech Purchasing έχετε τη δυνατότητα να αγοράσετε κάποιο από τα διαθέσιμα Mechs που υπάρχουν, προσθέτοντάς το στο Mech Storage και από κει στην ομάδα σας, όπως επίσης να πουλήσετε όποια δεν χρειάζεστε.



Το Mech Lab είναι το εικονικό garage της εταιρείας, όπου εκεί μέσα μπορείτε να τροποποιήσετε ελεύθερα οποιοδήποτε Mech θελήσετε. Στη δεξιά μεριά της οθόνης υπάρχουν τέσσερις καρτέλες/κατηγορίες με το διαθέσιμο εξοπλισμό. Ετσι, στην πρώτη κατηγορία βρίσκουμε τα cannons, mini guns και διάφορα άλλα συμβατικά όπλα, στη δεύτερη υπάρχουν τα ενεργειακά όπλα, όπως laser και flamers, στην τρίτη κατηγορία είναι όλα τα πυραυλικά συστήματα και στην τέταρτη κατηγορία θα βρείτε τμήματα θωράκισης, jump jets και άλλα πολύ χρήσιμα gadgets.



Στη δεξιά μεριά της Pilot Ready Area υπάρχει μία λίστα με τους διαθέσιμους πιλότους. Πατώντας με μονό κλικ πάνω σε κάποιο πορτρέτο, βλέπετε τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε πιλότου, όπως τα πόσα kills έχει στο ενεργητικό του, τι βαθμό έχει, αν έχει κάποια ειδίκευση και πάνω σε τι. Εδώ θα πρέπει να προσέξετε την ειδίκευση αφού, σε καμία περίπτωση, δεν πρέπει να βάλετε έναν πιλότο που είναι ειδικός στα ενεργειακά όπλα σε Mech που δεν διαθέτει κάποιο αξιοπρεπές laser. Από τη στιγμή που θα επιλέξετε τον πιλότο, με διπλό κλικ στο πορτρέτο του τον προσθέτετε στην ομάδα σας.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά λειτουργικός. Καταρχήν, μέσα στα διάφορα μενού θα κυκλοφορείτε άνετα, με πλήρη αίσθηση του τι κάνετε, πού πάτε και τι πατάτε και με ένα πλήρες σύστημα βοήθειας να σας συνοδεύει σε κάθε βήμα σας. Περνώντας στο κυρίως παιχνίδι, μέσα σε λίγα λεπτά θα μπορείτε να κάνετε σχεδόν τα πάντα με μεγάλη ευκολία. Το πεδίο μάχης καταλαμβάνει περίπου τα 2/3 της συνολικής οθόνης, ενώ το υπόλοιπο 1/3 χρησιμοποιείται για το interface του παιχνιδιού. Στην κάτω αριστερή με-

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΑΧΗΣ

S	Short-Rage Attack
M	Medium-Rage Attack
L	Long-Rage Attack
A	Ammo Conservation
J	Jump
G	Guard
E	Select Visible Units
F	Force Fire
Backspace	Stop
End	Eject
Space	Run
H	Hold Position
F9	Toggle Objectives
Numpad	Air Strike

ριά υπάρχουν τρεις καρτέλες, οι οποίες απεικονίζουν το χάρτη του παιχνιδιού, την παλέτα υποστήριξης και τις πληροφορίες για τα units. Στην κάτω δεξιά μεριά υπάρχει ένα panel με τα κλασικά run, walk, guard, stop/hold fire και hold position και τρία command buttons, από τα οποία παίρνεται πληροφορίες σχετικά με τα objectives, διάφορες επεξηγήσεις και το System Menu/Pause. Τέλος, στο μεγαλύτερο παράθυρο του interface εμφανίζονται τα πορτρέτα των πιλότων και των Mechs μαζί με τη σχετική health bar τους. Ο χειρισμός περιλαμβάνει επίσης έναν μεγάλο αριθμό από shortcuts για τις περισσότερες λειτουργίες του interface, όπως επίσης τη δυνατότητα τροποποίησης των hotkeys από τα options.

Το μόνο μειονέκτημα που κατάφερα να εντοπίσω είναι αυτό στα Quick Save/Quick Load. Εχοντας κάνει Quick Save σε κάποιο σημείο της αποστολής και φεύγοντας από το παιχνίδι, ο μόνος τρόπος για να επανέλθετε στο προκαθορισμένο σημείο είναι πρώτα να φορτώσετε την εκάστοτε αποστολή και έπειτα να κάνετε Quick Load. Δηλαδή καταναλώνετε ουσιαστικά τον διπλάσιο χρόνο περιμένοντας. Αν, δε, προσθέσετε και τους απαράδεκτα μεγάλους χρόνους του loading, θα πρέπει να το σκεφτείτε πολύ σοβαρά προτού κάνετε το λάθος να κλείσετε το παιχνίδι.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Από τις οθόνες των mission selection και mission briefing μαθαίνετε τα πάντα γύρω από την επόμενη αποστολή σας, βλέποντας τον αναλυτικό χάρτη της περιοχής και τις τοποθεσίες-κλειδιά που θα πρέπει να προσέξετε ιδιαιτέρως. Επίσης, μέσα από ένα καταπληκτικότατο βίντεο, ο εργοδότης σάς δίνει τις τελευταίες οδηγίες, διευκρινίσεις και συμβουλές, προωθώντας ταυτόχρονα και το σενάριο του παιχνιδιού.

Περνώντας στην κεντρική οθόνη του battlefield, με F9 βλέπετε ποια objectives έχετε ολοκληρώσει και ποια όχι. Το παιχνίδι τα χωρίζει σε δύο κατηγορίες: στα Primary objectives και στα Secondary objectives. Στην πρώτη κατηγορία περιλαμβάνονται οι υποχρεώσεις που θα πρέπει να φέρετε οπωσδήποτε σε πέρας ώστε να καταφέρετε να ολοκληρώσετε την αποστολή, ενώ στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν οι δευτερεύοντες, μη αναγκαστικοί στόχοι, από τους οποίους το μόνο που κερδίζετε είναι μια πιο παχυλή αμοιβή από τον εργοδότη σας.

Και περνάμε σε ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του Mech Commander 2. Αρχικά, ξεκινώντας μία αποστολή, έχετε δύο με τρία objectives να ολοκληρώσετε. Μέσα στην αποστολή, όμως, τα πράγματα μπορεί να αλλάζουν άρδην. Οσο θα περιπλανιέστε στο χάρτη προσπαθώντας να τελειώσετε την πίστα, καινούριοι στόχοι θα προστίθενται και καινούρια objectives θα βγαίνουν στην επιφάνεια του σεναρίου. Ετσι, προτού καλά καλά καταλάβετε τι συμβαίνει, θα έχετε με τόσα πράγματα να ασχοληθείτε, ώστε θα τρέχετε πανικόβλητοι για αρκετή ώρα. Με αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι καταφέρνει να δώσει πολύ μεγάλη διάρκεια σε κάθε αποστολή, κρατώντας σας πάντα στην τσίτα. Αυτό όχι μόνο δεν θα το βαρεθείτε ποτέ, αλλά αντιθέτως θα απολαμβάνετε αυτή την εγρήγορση και την ένταση κάθε στιγμή της ενασχόλησης σας με το παιχνίδι.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Θα μπορούσα να γράψω πολλές σελίδες ακόμα για το Mech Commander 2. Η Microsoft κατάφερε να καλύψει όλες τις προσδοκίες μου με έναν τίτλο-έκπληξη για μένα, μια και μέχρι τη στιγμή που το πήρα στα χέρια μου δεν είχα ακούσει τίποτα για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Σίγουρα καταφέρνει άνετα να ξεφύγει από τη σκιά του προκατόχου του, έχοντας ως κυριότερα όπλα του τους περισσότερους τομείς (γραφικά, σενάριο, μεγάλη αντοχή).

Αν και αυτή την εποχή έχει να αντιμετωπίσει πολύ σκληρό ανταγωνισμό στη συγκεκριμένη κατηγορία (βλ. Battle for Dune, Warcraft 3, Myth 3), εντούτοις πιστεύω ότι θα μπορέσει να αναδειχθεί σε ένα από τα καλύτερα strategies της χρονιάς, κάνοντας περήφανους τόσο τη Microsoft όσο και τους χιλιάδες φίλους που το υποστηρίζουν ανά τον κόσμο. Σίγουρα όσοι σκέπτεστε να το αποκτήσετε, καλά θα κάνετε να μην το καθυστερήσετε άλλο, διότι το Mech Commander 2 έχει να σας προσφέρει πολλές ευχάριστες ώρες ψυχαγωγίας και εγγυημένης διασκέδασης. PC



Μερικές στιγμές ηρεμίας προτού ξεσπάσει η καταιγίδα.



Ενα δείγμα από τα καταπληκτικά εφέ των όπλων.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	95

92



Ενα πολύ καλό game, που θα γίνει top-selection ανάμεσα στους φίλους που αγαπούν τη στρατηγική και τη δράση.

King's Quest I

QUEST FOR THE CROWN

Ελάχιστα παιχνίδια έχουν γράψει με χρυσά γράμματα το όνομά τους στην ιστορία των computer games. Ενα από αυτά είναι χωρίς καμία αμφιβολία το King's Quest I: Quest for the Crown. Είναι απλώς ένας θρύλος. Η δημιουργία της ειδικής έκδοσης με τα VGA γραφικά επιτρέπει σε όλους εσάς που δε έχετε παίξει το παιχνίδι αυτό, επιτέλους να το απολαύσετε.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Το King's Quest 1 VGA REMAKE από την Tierra (καμία σχέση φυσικά με τη Sierra, που κατασκεύασε το αυθεντικό παιχνίδι) είδε τα φώτα της δημοσιότητας στις 7 Αυγούστου αυτού του χρόνου. Είναι το πρώτο fan-made remake game που κυκλοφορεί στην ιστορία των computer games και με την έννοια αυτή αποκτά διπλό ιστορικό ρόλο.

Στις 1 Σεπτεμβρίου κυκλοφόρησε και το voice pack του παιχνιδιού, το οποίο απαιτεί την 2.0 έκδοση για να τρέξει. Στο CD του περιοδικού μας μπορείτε να βρείτε τόσο την τελευταία έκδοση του παιχνιδιού όσο και το voice pack.

Για να ξεκινήσεις το παιχνίδι, πήγαινε στο directory όπου το εγκατέστησες και τρέξε το αρχείο "QMENU.EXE". Αν το αρχείο αυτό δεν τρέξει σωστά, τότε μπορείς εναλλακτικά να τρέξεις το αρχείο "KQVGA.exe". Μου έκανε αρνητική εντύπωση ότι στο Start Menu των Windows δεν εγκαθιστάς shortcuts για τα αρχεία αυτά, αλλά μόνο για να απεγκαταστήσεις το παιχνίδι.

Στη συνέχεια εγκαθιστάς και το audio pack που κυκλοφόρησε τελευταία και δίνει μία ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Βασιλιάς του Daventry είναι ηλικιωμένος και το φυσικό τέλος του δεν μπορεί να είναι μακριά. Δυστυχώς, κατά τη διάρκεια της βασιλείας του χάθηκαν τα τρία πιο πολύτιμα αντικείμενα του βασιλείου, ο Μαγικός Καθρέπτης, η Μαγική Ασπίδα και το Μαγικό Σεντούκι με το χρυσάφι. Μη έχοντας κανέναν άμεσο απόγονο ώστε να του εμπιστευθεί το θρόνο του, αλλά και τις τύχες των κατοίκων του Daventry, καλεί κοντά του τον πιο γενναίο ιππότη του, τον καλύτερο όλων, τον Sir Graham. Τον καλεί για να ψάξει και να βρει τους τρεις αυτούς χαμένους θησαυρούς και του υπόσχεται ότι αν τους βρει και τους επιστρέψει πίσω, σηματοδοτώντας έτσι την εκ νέου ευημερία του Davanetry, θα του παραχωρήσει τη θέση του, χρίζοντας τον νέο βασιλιά.

Εσύ ως Sir Graham απαντάς θετικά στο πρόσταγμα αυτό του βασιλιά σου και ξεκινάς για να εντοπίσεις τους 3 αυτούς μαγικούς θησαυρούς. Πρόκειται για ένα κλασικό fantasy σενάριο, το οποίο στην εποχή του έκανε πολύ μεγάλη αίσθηση.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

TIERRA - SIERRA
(http://www.qknowledge.net/royalquest/KQ1index.htm)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 233MHz, 16MB RAM, MS-DOS 5.00 ή Windows 9x/ME/2000, DirectX 7, 1MB κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 80MB στο σκληρό μαζί με τα Saves

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά της ειδικής αυτής επανέκδοσης του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 320x200, όπως όλα τα πρώτα παιχνίδια της Sierra, και περιέχουν 256 χρώματα. Οποιος έχει δει είτε το πρωτότυπο είτε την ειδική 16χρωμη επανέκδοση που κυκλοφόρησε το 1990, καταλαβαίνει αμέσως ότι στον τομέα αυτόν το παιχνίδι δεν έχει καμία σχέση με τα προγενέστερα. Οι δημιουργοί του έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα αυτό.

Ο ήχος του King's Quest 1: Quest for the Crown είναι επίσης μία έκπληξη. Η μεταφορά της μουσικής έχει γίνει πολύ καλά, ενώ οι φω-



Παίρνοντας τη Μαγική Ασπίδα.



Φτάνοντας στην περιοχή πάνω από τα σύνορα.



Από το φινάλε του παιχνιδιού.



Από τα πολύ ωραία γραφικά του παιχνιδιού.

νές των χαρακτήρων είναι από πολύ καλές έως εξαιρετικές. Αξίζουν συγχαρητήρια σε όσους βοήθησαν στον τομέα αυτό.

Η ειδική αυτή επανέκδοση στηρίζεται στο ειδικό Menu Icon User Interface που καθιέρωσε η εταιρεία μετά την εμφάνιση του King's Quest 5. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η ειδική Menu Icon Bar η οποία περιέχει τα icons WALK, LLOK, DO/ACT, TALK, επιλεγμένο ITEM, INVENTORY, OPTIONS και HELP. Σημειώστε ότι πατώντας το δεξί κλικ του mouse ο κέρσορας αλλάζει κυκλικά στα προαναφερόμενα icons.



Στο παιχνίδι ο χρήστης θα διαπιστώσει μερικά προβλήματα, όπως το λεγόμενο "Path finding problem", όπου αρκετές φορές κάνεις αλλού κλικ και αλλού πάει ο Sir Graham.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τα πιο δυνατά στοιχεία του. Η Roberta Williams στο πρώτο 3D animated graphic adventure της φρόντισε να δημιουργήσει ένα adventurίστικο fantasy περιβάλλον, όπου τοποθέτησε πάρα πολλά στοιχεία από γνωστές ιστορίες και παραμύθια.

Με τον τρόπο αυτόν, η δράση του παιχνιδιού γίνεται, ως έναν βαθμό βέβαια, οικεία προς το χρήστη με την πρώτη ματιά. Φυσικά, τα πράγματα στην πράξη δεν είναι ακριβώς έτσι. Η SCI έκδοση του 1990 πάνω στην οποία βασίζεται η ειδική αυτή επανέκδοση, παρουσιάζει μερικές βασικές διαφορές με το πρωτότυπο της σειράς.

Μερικοί βασικοί γρίφοι του παιχνιδιού έχουν αλλάξει, δυστυχώς προς το χειρότερο, κατά τη γνώμη μου. Από τους γρίφους που έχουν συζητηθεί πιο πολύ είναι αυτός με το Gnome, ο οποίος σου δίνει τρεις ευκαιρίες να πεις το όνομά του. Μοναδικό hint σου είναι ένα σημείωμα που βρίσκεις στο σπιτάκι της μάγισσας, το οποίο λέει ότι "μερικές φορές είναι σοφό να σκέφτεσαι ανάποδα". Στο πρωτότυπο η λύση του γρίφου είναι IFNKOVHGROGHPRM. Αυτό βγαίνει από το όνομα του Gnome που, σύμφωνα με το γνωστό παραμύθι, είναι RUMPLESTILTSKIN. Βάζοντας δίπλα δίπλα δύο αγγλικά αλφάβητα το ένα από το Α έως το Ζ και από το Ζ έως το Α παίρνουμε την ανωτέρω αντιστοιχία. Πρόκειται για τον πιο στρυφνό ίσως γρίφο που συναντάμε στα κορυφαία adventure games. Στη SCI έκδοση αυτό άλλαξε και υποτίθεται ότι απλώς τώρα πρέπει να βάλεις το όνομα ανάποδα, δηλαδή NIKSTLITSELPMUR. Για άγνωστους σε μένα λόγους, στην επανέκδοση αυτή ούτε αυτό λειτουργεί! Αν βρεις το όνομα, τότε το Gnome σού δίνει κάτι μαγικά φασόλια που πρέπει να φυτέψεις για να ανεβείς ψηλά στα σύννεφα, πάντα σύμφωνα με το παραμύθι. Αν δεν βρεις το όνομα, τότε το Gnome σού δίνει ένα κλειδί για να ξεκλειδώσεις μία πόρτα που οδηγεί από άλλο δρόμο στην ίδια περιοχή.

Γενικότερα, οι γρίφοι του ίσως δυσκολέψουν τους σημερινούς παίκτες, αφού απαιτούν αρκετή φαντασία και προσεκτική εξερεύνηση όλης της περιοχής του παιχνιδιού.



Το ξωτικό που σε κάνει αόρατο για λίγο.

Το King's Quest 1: Quest for the Crown VGA remake ήδη μετρά πάνω από 5.000 αντίτυπα που έχουν γίνει downloaded μέσα σε λίγες μόνο μέρες. Οσο για μένα έπαιξα το παιχνίδι με μανία και τώρα το ξαναπαίζω, προσπαθώντας να κάνω Full Score. Ναι, αυτή η μαγεία των πρώτων παιχνιδιών της Sierra που είχαν score με πόντους είναι ξανά εδώ και εγώ κυνηγώ να βρω αυτούς που μου έχουν ξεφύγει. Κυρίως πρέπει να βρω τι στο καλό τυπώνεις για το όνομα του Gnome...

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ KING'S QUEST GAMES

KING'S QUEST 1: QUEST FOR THE CROWN (1984)

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε για πρώτη φορά ως show demo του καινούριου υπολογιστή που κυκλοφόρησε η IBM, του PC Junior, με σκοπό να δείξει τις δυνατότητες στα γραφικά και στον ήχο που είχε ο πρωτοποριακός για την εποχή του αυτός υπολογιστής. Το interface του ήταν ένα μείγμα κίνησης του κεντρικού χαρακτήρα μέσα σε ένα "ψευτο3D" περιβάλλον με τα arrow πλήκτρα και εντολές που έδινες στον ήρωα μέσω text-based εντολών. Το παιχνίδι είναι το πρώτο που υποστήριξε την πρωτοεμφανιζόμενη τότε EGA κάρτα γραφικών, με τα 16 χρώματά της, και στοίχιζε US$400!!

Ο βασιλιάς του Daventry νιώθει να πλησιά-



Δείγμα του Icon Interface του παιχνιδιού.

ζει το τέλος του. Μη έχοντας απογόνους, καλεί τον καλύτερο ιππότη του, τον Sir Graham, να βρει τους 3 χαμένους θησαυρούς του βασιλείου. Αν γυρίσει με τους 3 αυτούς θησαυρούς, ο θρόνος θα είναι δικός του. Οι τρεις αυτοί θησαυροί είναι ο Μαγικός Καθρέπτης, το Κιβώτιο με το χρυσάφι και η Μαγική Ασπίδα. Στο τέλος του παιχνιδιού ο βασιλιάς πεθαίνει και ο Sir Graham παίρνει τη θέση του.

KING'S QUEST 2: ROMANCING THE THRONE (1985)

Ο Sir Graham είναι τώρα πια ο νέος βασιλιάς του Daventry. Πρέπει να βρει μία γυναίκα για σύντροφό του προκειμένου να αποκτήσει μαζί της απογόνους, αν δεν θέλει να έχει την τύχη του προκατόχου του. Μία μέρα βλέπει μέσα στον Μαγικό Καθρέπτη την εικόνα μιας πανέμορφης νέας γυναίκας, η οποία είναι φυλακισμένη σε ένα μακρινό νησί. Αποφασίζει να πάει να τη βρει, να την ελευθερώσει και να της ζητήσει να γίνει γυναίκα του. Φτάνοντας στην άγνωστη γη που είδε μέσα στον καθρέπτη του, πρέπει να βρει 3 ειδικά κλειδιά ώστε να μπορέσει να ανοίξει μία μαγική πόρτα η οποία θα τον οδηγήσει στην άλλη άκρη του γνωστού τότε κόσμου. Στο τέλος του παιχνιδιού ο βασιλιάς πια Graham θα παντρευτεί την αγαπημένη του Valanice.

Στο παιχνίδι αυτό έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους ως προγραμματιστές οι Scott Murphy και Mark Cove, οι μετέπειτα δημιουργοί της σειράς των Space Quest.

KING'S QUEST 3: TO HEIR IS HUMAN (1986)

Είναι το παιχνίδι που έχει δεχτεί τις περισσότερες κριτικές των fans της σειράς. Η κριτική τους εστιάζει στο γεγονός ότι δεν είναι ένα King's Quest παιχνίδι! Αυτό βασικά οφείλεται στο γεγονός ότι ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ένας νεαρός σκλάβος, ο Gwydion, και η όποια σχέση του με τον Sir Graham αποκαλύπτεται στο τέλος του παιχνιδιού. Ο παίκτης, όμως, χρειαζόταν 2-3 μήνες για να τελειώσει ένα τέτοιο παιχνίδι χωρίς καμία βοήθεια (πού να τη βρει;) και μέχρι τότε δεν έβλεπε καμία σχέση με τη σειρά.

Το παιχνίδι είχε την πρωτοποριακή λειτουργία ενός Automap συστήματος, το οποίο, όμως, δέχτηκε πολλές κριτικές ότι απλοποιεί το παιχνίδι, κι έτσι δεν πέρασε στις επόμενες εκδόσεις.

Στο παιχνίδι υποδύεσαι το νεαρό Gwydion και πρέπει να βρεις τρόπο να δραπετεύσεις από τον διαβολικό μάγο Manannan που είχε ως σκλάβο του. Πρέπει να μάθεις την τέχνη της μαγείας, να κάνεις μερικά ενδιαφέροντα και πρωτότυπα spells, πριν να αντιμετωπίσεις το Manannan και μάθεις ένα πολύτιμο μυστικό σχετικά με την καταγωγή σου.

Στο παιχνίδι αυτό έκανε την παρθενική εμφάνισή του ως προγραμματιστής ο Al Lowe, ο μετέπειτα δημιουργός της περίφημης σειράς Leisure Suit Larry.

KING'S QUEST 4: THE PERILS OF ROSELLA (1988)

Είναι το πρώτο παιχνίδι που υποστήριξε σχεδόν όλες τις μουσικές κάρτες της εποχής του. Τη μουσική είχε γράψει ο Χολιγουντιανός συνθέτης William Goldstein. Με το παιχνίδι αυτό η Sierra παρουσίασε το νέο και βελτιωμένο User Interface της που υποστήριζε πολύ βελτιωμένα γραφικά και επέτρεπε στον παίκτη να χειρίζεται την κίνηση του χαρακτήρα και με mouse.

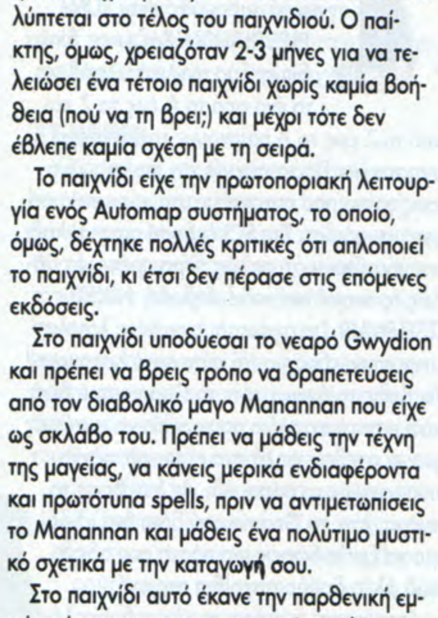
Στο παιχνίδι παρουσιάζεται ένας νέος χαρακτήρας, η Rosella, η οποία είναι η κόρη του βασιλικού ζεύγους και αναλαμβάνει να βρει την αιτία της ξαφνικής αρρώστιας του πατέρα της. Για να τον σώσει, πρέπει να ταξιδέψει στη γη των Ξωτικών και να τα βοηθήσει να απαλλαγούν από την απειλή μίας τρομερής μάγισσας.

Είναι η πρώτη φορά που σε ένα computer game ο βασικός χαρακτήρας είναι γυναίκα!

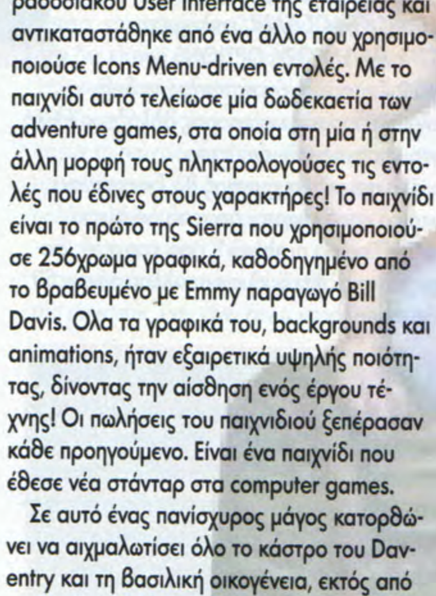
KING'S QUEST 5: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER (1990)

Το πρώτο παιχνίδι της σειράς που κυκλοφόρησε και σε δισκέτες και σε CD! Πρόκειται για το παιχνίδι που σήμανε το τέλος του παραδοσιακού User Interface της εταιρείας και αντικαταστάθηκε από ένα άλλο που χρησιμοποιούσε Icons Menu-driven εντολές. Με το παιχνίδι αυτό τελείωσε μία δωδεκαετία των adventure games, στα οποία στη μία ή στην άλλη μορφή τους πληκτρολογούσες τις εντολές που έδινες στους χαρακτήρες! Το παιχνίδι είναι το πρώτο της Sierra που χρησιμοποιούσε 256χρωμα γραφικά, καθοδηγημένο από το βραβευμένο με Emmy παραγωγό Bill Davis. Ολα τα γραφικά του, backgrounds και animations, ήταν εξαιρετικά υψηλής ποιότητας, δίνοντας την αίσθηση ενός έργου τέχνης! Οι πωλήσεις του παιχνιδιού ξεπέρασαν κάθε προηγούμενο. Είναι ένα παιχνίδι που έθεσε νέα στάνταρ στα computer games.

Σε αυτό ένας πανίσχυρος μάγος κατορθώνει να αιχμαλωτίσει όλο το κάστρο του Daventry και τη βασιλική οικογένεια, εκτός από το βασιλιά Graham. Ετσι, εσύ, ως βασιλιάς Graham, πρέπει να βρεις αυτόν τον τρομερό μάγο Mordack και να τον σταματήσεις προ-



Το σπίτι της μάγισσας που είναι φτιαγμένο από γλυκό!



Ο δράκος που φυλά τον Μαγικό Καθρέπτη.

ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το adventure game scripting πρόγραμμα Adventure Game Studio (AGS), το οποίο έφτιαξε ο περίφημος Chris Jones και τώρα βρίσκεται στην έκδοση 2. Το AGS έχει μερικούς περιορισμούς οι οποίοι θα γίνουν πολύ γρήγορα αντιληπτοί από το χρήστη.

Το παιχνίδι δημιούργησαν δύο φανατικοί φίλοι της σειράς που θέλουν να διατηρήσουν την ανωνυμία τους. Ξεκίνησαν προσπαθώντας να μάθουν να φτιάχνουν ένα adventure game και αφού επέλεξαν το AGS, γρήγορα κατέληξαν να επανασχεδιάζουν το αγαπημένο τους adventure. Οι ίδιοι δημιούργησαν τα background γραφικά, τα sprites, τις εικόνες με τους διαλόγους, τα animations κ.λπ.

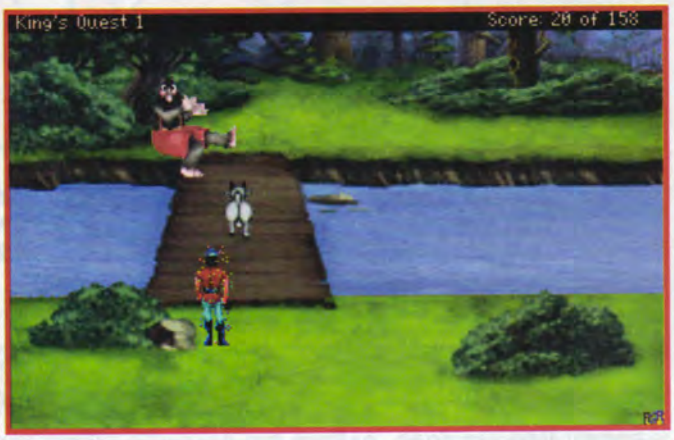
Τη μουσική επεξεργάστηκε ο Tom Lewandowski από τα QuestStudios. Ο περίφημος Josh Mandel έδωσε εθελοντικά τη φωνή του στο παιχνίδι, όπως έκανε και σε παλαιότερα παιχνίδια της σειράς!

Η ομάδα αυτή, μαζί και με άλλα μέλη, ετοιμάζει ήδη τα ROYAL QUEST 1, QUEST FOR GLORY II VGA και KING'S QUEST II VGA.

Το Royal Quest 1: Retrieving Lost Shit είναι ένα adventure game που βρίσκεται ήδη εδώ και οκτώ μήνες στο στάδιο της παραγωγής. Το παιχνίδι δεν έχει καμία σεναριακή σχέση με τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς, εκτός από το γεγονός ότι έχει ως ήρωα τον Sir Graham και εξελίσσεται στη γη του Daventry. Το παιχνίδι είναι μία σάτιρα, μία παρωδία των στοιχείων που συνθέτουν την τόσο πετυχημένη σειρά. Προσωπικά το περιμένω με μεγάλη αγωνία.



Αν απαντήσεις σωστά το όνομά του, παίρνεις τα μαγικά φασόλια. Αν όχι, σου δίνει το κλειδί για την πόρτα που επίσης οδηγεί πάνω στα σύννεφα.



Μόνο έχοντας μαζί σου την κατσίκα, θα γλιτώσεις μια για πάντα από το Troll.

τού κάνει κακό στους αγαπημένους σου Valanice, Alexander και Rosella.

KING'S QUEST 1: QUEST FOR THE CROWN - SCI (1990)

Πρόκειται για τον επανασχεδιασμό του κλασικού παιχνιδιού με το καινούριο User Interface της εταιρείας (SCI engine, 16 χρώματα, κάρτα ήχου και υποστήριξη mouse). Σύσσωμος ο Τύπος ξεσηκώθηκε ενάντια στην εταιρεία, λέγοντας ότι καταστρέφει έναν θρύλο στην προσπάθειά της να του δώσει "χρώμα". Οι αντιδράσεις αυτές οδήγησαν την εταιρεία στο να σταματήσει τα σχέδιά της για ανάλογες κυκλοφορίες των άλλων παιχνιδιών της σειράς που είχαν κυκλοφορήσει με το παλιό User Interface της.

KING'S QUEST 6: HEIR TODAY, GONE TOMORROW (1992)

Το παιχνίδι περιείχε μία τόσο σπάνια ποιότητα στο σύνολο των γραφικών και του ήχου του, ώστε γρήγορα έγινε το στάνταρ για τα μελλοντικά computer games. Ακόμη και σήμερα χαζεύεις με την αισθητική τελειότητά του και με το εκπληκτικό animation που περιέχει. Η εκπληκτικής τεχνικής εισαγωγή του αποτέλεσε τον προπομπό όλων των μετέπειτα multimedia παραγωγών. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι βασισμένα σε motion-capture πραγματικών ηθοποιών, αποδίδοντας έτσι μία σχεδόν τέλεια και ρεαλιστική αίσθηση κίνησης.

Στο παιχνίδι ο πρίγκιπας Alexander σκέφτεται την πανέμορφη Cassima, όταν βλέπει στον Μαγικό Καθρέπτη τους την αγαπημένη του που προφανώς βρίσκεται σε πολύ άσχημη κατάσταση. Αποφασίζει να φύγει για το Βασίλειό της, τα περίφημα Green Islands. Εκεί πέφτει με το πλοίο του σε κάτι ξέρες και τώρα πια, ναυαγός, πρέπει να βρει τη δύναμη να σταματήσει τον επικείμενο γάμο της αγαπημένης του με έναν διαβολικό άνδρα, ο οποίος θέλει με αυτόν τον τρόπο να πάρει στα χέρια του το Βασίλειο της περιοχής.

KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE (1994)

Το παιχνίδι στηρίζεται σε ένα νέο σύστημα παρουσίασης της βασικής σεναριακής ιστορίας, χωρισμένης σε κεφάλαια. Περιείχε ένα πρωτότυπο αλλά και ιδιαίτερα προβληματικό σύστημα saved games και στηρίχθηκε σε ένα ιδιόμορφο Point & Click User Interface. Είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς που κυκλοφόρησε αποκλειστικά σε CD. Τα γραφικά του περιείχαν τόσο υψηλής ποιότητας animation που μέχρι τότε έβλεπες μόνο σε κόμιξ σειρές της τηλεόρασης.

Σε αυτό η Rosella έχει φθάσει πια σε ηλικία γάμου και η μητέρα της, η πανέμορφη Valanice, προσπαθεί να βρει ένα αντίστοιχης ομορφιάς και αξίας παλικάρι για την κόρη της. Κατά τη διάρκεια ενός περιπάτου τους στο δάσος, η Rosella πέφτει σε μία λιμνούλα και εξαφανίζεται. Αμέσως η μητέρα της πέφτει και αυτή στη λιμνούλα, ακολουθώντας την. Μέσω μίας μαγικής τηλεμεταφοράς βρίσκονται σε μία τελείως άγνωστη γη. Τώρα πια καθεμία τους θα έχει και άλλη αποστολή: Η Rosella να σταματήσει τη διαβολική μάγισσα Malicia και η Valanice να βρει την κόρη της.

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY (1998)

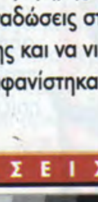
Πρόκειται για το τελευταίο παιχνίδι της σειράς και την τελευταία παραγωγή των Williams, πριν να αποχωρήσουν και οι δύο οριστικά από την εταιρεία που οι ίδιοι ίδρυσαν. Δυστυχώς, ο Ken Williams έκανε το ιστορικό λάθος να δώσει την πλειονότητα των μετοχών σε μία από τις μεγαλύτερες χρηματοπιστωτικές εταιρείες της Αμερικής, λίγο προτού αυτή χρεοκοπήσει και πουλήσει, τελικά, τη Sierra σε άλλη εταιρεία! Αυτό ήταν το τέλος της εταιρείας με τη μορφή που τη γνωρίσαμε όλα αυτά τα χρόνια, ξεκινώντας από το πολύ μακρινό πια 1979!

Επρόκειτο για μία προσπάθεια της Roberta Williams να παρουσιάσει ένα νέο 3D adventure με αρκετά action στοιχεία, ελπίζοντας ότι έτσι θα απαντήσει στην κρίση που παρουσίασαν τα adventure games στην Αμερική 2-3 χρόνια πριν. Τελικά, αυτή η προσπάθεια ελάχιστα εκτιμήθηκε από τους πραγματικούς φίλους της σειράς.

Σε αυτό είσαι ο Conner του Daventry - η αρχική περιοχή είναι το μόνο ουσιαστικά συνδετικό στοιχείο με τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς - και καλείσαι από τη μοίρα να βρεις τα χαμένα κομμάτια της περίφημης Mask of Eternity, θέλοντας να ξαναδώσεις στην περιοχή του τη χαμένη αίγλη της και να νικήσεις τις δυνάμεις σκότους που εμφανίστηκαν σχεδόν από το πουθενά. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

90



Το King's Quest I: Quest for the Crown είναι ένα παιχνίδι-θρύλος, αφού σε αυτό οφείλουν την ύπαρξή τους όλα τα σημερινά computer games. Είναι το πρώτο παιχνίδι με "ψευτο3D" γραφικά και κίνηση μέσα σε αυτά, που εμφανίστηκε το 1984 και άλλαξε την πορεία των computer games.

SERIOUS SAM
THE FIRST ENCOUNTER

Οταν οι Ρωμαίοι αυτοκράτορες και ιδιαίτερα ο Ιούλιος Καίσαρας περιέγραφαν το αποτέλεσμα των νικηφόρων εκστρατειών τους, χρησιμοποιούσαν τρεις χαρακτηριστικές λέξεις: veni, vidi, vinci (ήλθα, είδα, νίκησα). Οσο για εσάς, ήλθατε στο παιχνίδι, είδατε τους απίθανους εχθρούς και δεν μένει παρά να αναδειχθείτε νικητές.

του Κίμωνα "007" Ι. Κεκέ
gkekes@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	
GATHERING OF DEVELOPERS	
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	
Pentium II 400MHz, 64MB RAM, OpenGL graphics, Windows 9x/ME/NT/2000	

Η GoDgames (Gathering of Developers) είναι μία εταιρεία η οποία έχει κυκλοφορήσει αρκετά επιτυχημένα παιχνίδια καθ' όλη τη σταδιοδρομία της. Μετρήστε τίτλους: Max Payne, 4x4 Evo, Rune, Duke Nukem Forever (αναμένεται), Fly!, Oni και πολλά ακόμα, τα περισσότερα από τα οποία έχουν παρουσιάσει μεγάλη ζήτηση και έχουν ενθουσιάσει την απανταχού κοινωνία των gamers. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, όμως, η εταιρεία παίζει ένα από τα καλύτερα χαρτιά της: το Serious Sam. Σε συνεργασία με την Croteam δημιούργησε ένα παιχνίδι που φιλοδοξεί να αλλάξει τα στάνταρ και να μεταβάλλει τις προτιμήσεις των φανατικών των First Person Shooters. Ενα παιχνίδι το οποίο διεκδικεί τα σκήπτρα από τους δύο μεγάλους κυρίαρχους του είδους, Unreal Tournament και Quake 3. Τα καταφέρνει, όμως, ή μήπως θα καταλήξει ένα κοινό Doom-clone, όπως πολλά παρόμοια παιχνίδια που έχουν εμφανιστεί τον τελευταίο καιρό; Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι θα χυθεί πολύ μελάνι πάνω σε αυτό το ζήτημα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Την αυγή του 21ου αιώνα, η ανθρωπότητα κάνει μία συγκλονιστική ανακάλυψη, η οποία αλλάζει εντελώς το ρου της ιστορίας. Κάτω από την απέραντη έρημο της Αιγύπτου, βρέθηκαν απομεινάρια ενός πολιτισμού αρχαιότερου από τον αιγυπτιακό αλλά τεχνολογικά προηγμένου. Πρόκειται για τεχνολογία άγνωστη στους κατοίκους της Γης. Με τη χρήση αυτής και τη βοήθεια πολλών ειδικών επιστημόνων και μελετητών, η ανθρωπότητα άρχισε να επεκτείνεται στο σύμπαν με ταχύτατους ρυθμούς. Ολα έδειχναν ευνοϊκά...

Κατά το έτος 2104, όμως, συνέβη κάτι το αναπάντεχο. Πλάσματα από άλλες διαστάσεις κήρυξαν πόλεμο στους γήινους. Ηταν οι απόγονοι εκείνου του πολιτισμού και διεκδικούσαν πίσω την τεχνολογία και τα χαμένα εδάφη τους. Οι άνθρωποι πολέμησαν ηρωικά αλλά η αντίσταση ήταν μάταια. Τα πλάσματα κατάφεραν με άνεση να περιορίσουν την ανθρωπότητα πίσω στη Γη.



Με το πέρασμα του καιρού έγιναν αρκετές απόπειρες επανάκτησης των εδαφών από τους γήινους, μάταια όμως. Οι εξωγήινοι τους θεωρούσαν επικίνδυνους και γι' αυτό αποφάσισαν να τους αφανίσουν.

Μέσα από όλες αυτές τις διαμάχες, ένας άνθρωπος ξεχώρισε από το σύνολο για την ανδρεία του, ο Sam "Serious" Stone. Τώρα που η τύχη του πλανήτη κρέμεται από μία κλωστή, οι εθνικοί



Ο Sam αιωρείται!!!



Αποκτώντας το στοιχείο του νερού.

ηγέτες καλούν τον Sam να αντιμετωπίσει την απειλή. Ενα αρχαίο αντικείμενο, που ονομάζεται "Time-Lock", έχει τη δυνατότητα να τηλεμεταφέρει έναν άνθρωπο στο παρελθόν, όταν ο εξωγήινος πολιτισμός βρισκόταν σε πλήρη άνθηση. Ο εκλεκτός είστε εσείς. Σκοπός σας είναι να εμποδίσετε την ανάπτυξή του στο παρελθόν, έτσι ώστε να μην εμφανιστεί ποτέ στο παρόν και το μέλλον. Μπορεί, βέβαια, οι εξωγήινοι να έχουν υποδουλώσει τους ομοεθνείς σας, αλλά το πνεύμα της αντίστασης παραμένει πάντα ανυπότακτο. Το πλήρωμα του χρόνου έχει έρθει και είναι η ώρα να ανακτήσει η ανθρωπότητα τη χαμένη δόξα της, εξολοθρεύοντας μια για πάντα τους επίδοξους κατακτητές. Θα τα καταφέρετε;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού μπορούν να χαρακτηριστούν με μία μόνο λέξη: ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΑ. Καταρχήν, όλη η πλοκή του Serious Sam εξελίσσεται στην Αίγυπτο και όλα τα επίπεδα είναι τεράστια, κάτι που δίνει την ευκαιρία στους προγραμματιστές να τα γεμίσουν εχθρούς. Θα επισκεφθείτε πολλούς χώρους και μνημεία ιστορικής σημασίας, τα οποία έχουν αναπαρασταθεί με λεπτομέρεια και πληρότητα. Τα textures είναι κατά μείζονα λόγο ανοιχτόχρωμα και όσο κοντά και να πλησιάσετε σε αυτά, δεν θα παρατηρήσετε το παραμικρό θόλωμα. Εχουν χρησιμοποιηθεί περισσότερα από 40 ειδικά εφέ, προκειμένου να σας παρουσιάσουν ένα τέλειο αποτέλεσμα. Υπάρχουν διαβαθμίσεις της φωτεινότητας ανάλογα με την ώρα, φωτορεαλιστικές αντανακλάσεις, χαρακτήρες κατασκευασμένοι όσο πιο κοντά γίνεται στην πραγματικότητα και πολλά άλλα, στα οποία δεν μπορώ να επεκταθώ γιατί θα χρειαστώ τουλάχιστον άλλες δέκα σελίδες. Εκτός από τους πανέμορφους περιβάλλοντες χώρους, θα συναντήσετε αρκετά είδη εχθρών πρόθυμα να σας απαλλάξουν από τη ζωή σας. Εδώ θα καταλάβετε πόσο εξυπηρετεί η μηχανή γραφικών την ύπαρξη αμέτρητων εχθρών στην οθόνη ταυτόχρονα, χωρίς να υπάρχουν κολλήματα. Η αίσθηση του να πολεμάς ολόκληρες ορδές εχθρών μόνος σου είναι μοναδική (ειδικά εκείνη η σκηνή της ομαδικής εφόρμησης των τεράτων από τις βουνοπλαγιές - πρέπει να ήταν πάνω από 300 - θα μου μείνει αξέχαστη).



Και περνάμε στα όργανα εξόντωσης. Θα χειριστείτε συνολικά εννέα καταστροφικά όπλα, υποσχόμενα να ικανοποιήσουν τις επιθετικές τάσεις σας. Θύματα υπάρχουν πολλά και είναι σίγουρο ότι οι εχθροί δεν θα σας λείψουν ποτέ. Υπάρχει τίποτα καλύτερο για να περάσετε ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο σας (υπάρχει πέραν του υπολογιστή, αλλά λέμε τώρα);

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Πολύ καλά γραφικά
- Εντονη δράση
- Διασκεδαστικό deathmatch χωρίς καθόλου lag

Αρνητικά

- Είναι απαιτητικό σε υπολογιστική ισχύ
- Εχει αρκετό αίμα

Ολα αυτά, βέβαια, όπως υποπτεύεστε, συνεπάγονται κάποιο κόστος σε υπολογιστική ισχύ. Στο μηχάνημα της δοκιμής, έναν Pentium III 733MHz, 128MB RAM, SoundBlaster Live! και S3 Savage4, το παιχνίδι έτρεχε τέλεια με όλες τις γραφικές ρυθμίσεις ενεργοποιημένες. Ομως, το Serious Sam αποδίδει επίσης καλά και σε έναν P II με μία καλή κάρτα γραφικών (λέγε με GeForce 2 - τις δυνατότητες της οποίας, παρεμπιπτόντως, φαίνεται να αξιοποιεί πλήρως το παιχνίδι). Οι προγραμματιστές έχουν ενσωματώσει κάποιες προεπιλεγμένες ρυθμίσεις, ανάλογα με το μηχάνημα του χρήστη, ενώ μπορείτε να επιλέξετε ανάλυση και ποιότητα γραφικών. Αν πάλι και αυτά δεν είναι αρκετά, υπάρχει και η επιλογή Advanced settings, στην οποία περιέχονται πάρα μα πάρα πολλές λεπτομερείς ρυθμίσεις. Με λίγη υπομονή και αρκετές δοκιμές, θα βρείτε τις κατάλληλες ρυθμίσεις για τον υπολογιστή σας.

Στον τομέα του ήχου το Serious Sam ακολουθεί μία πολύ αξιόλογη πορεία. Η μουσική



ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙΣ!!!

Ο Diablo ολοζώντανος... Λέτε το παιχνίδι να προοριζόταν αρχικά για sequel;





NETRICSA, Ο ΕΜΦΥΤΟΣ ΒΟΗΘΟΣ ΣΑΣ

NETRICSA (NeuroTRonically Implanted Combat Situation Analyser) είναι το όνομα του μόνου βοηθού σας στις δύσκολες ώρες. Είναι ένας υπολογιστής τελευταίας τεχνολογίας σε μορφή μικροτσίπ, ο οποίος είναι εμφυτευμένος στο πίσω μέρος του εξωτερικού φλοιού του εγκεφάλου σας. Ολα τα οπτικοακουστικά δεδομένα που λαμβάνετε περνούν από ειδική ανάλυση. Η χρησιμότητά του έγκειται στο γεγονός ότι σας βοηθά ανά πάσα στιγμή, εξασφαλίζοντάς σας τις απαραίτητες πληροφορίες. Για παράδειγμα, εντοπίζει τα αδύναμα σημεία των εχθρών σας, τις εξόδους σε μία πίστα και άλλα πολλά. Αναλυτικότερα, υπάρχουν πέντε διαθέσιμες επιλογές:

Tactical data: Σας δίνει χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με το πώς να περάσετε την πίστα, διακόπτες που πρέπει να πατήσετε καθώς και προειδοποιήσεις για επερχόμενους κινδύνους.

Strategic data: Εδώ θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με το χώρο στον οποίο βρίσκεστε και την κύρια αποστολή που πρέπει να εκτελέσετε.

Weapons: Αναλυτική περιγραφή των όπλων που θα βρείτε στην αποστολή σας καθώς και των χρήσιμων λειτουργιών τους.

Enemies: Αμέσως μόλις σκοτώσετε έναν καινούριο εχθρό, θα εμφανιστούν εδώ τα στοιχεία του, οι επιθέσεις του και τα αδύναμα σημεία του.

Statistics: Στατιστικά σχετικά με την πίστα στην οποία βρισκόσαστε, το συνολικό χρόνο παιχνιδιού, τους εχθρούς που έχετε καθαρίσει και τα μυστικά που έχετε αποκαλύψει.



Η άποψη τρίτου προσώπου.



Εδώ έχουν αρχίσει να μου την "πέφτουν" από τα βουνά.

δένει αρμονικά με το σύνολο του παιχνιδιού και προσφέρεται μία πληθώρα μουσικών επενδύσεων έτσι ώστε να μη γίνονται κουραστικές επαναλήψεις των ίδιων κομματιών. Οι φωνές των εχθρών έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα, με αποκορύφωμα την υστερική κραυγή των Beheaded Kamikaze όταν τρέχουν καταπάνω σας (ακούστε τους έτσι ομαδικά και μετά μου λέτε). Ο χαρακτήρας σας πετάει τακτικά ειρωνικές ατάκες (όπως και στο Duke Nukem 3D) σχολιάζοντας τις καταστάσεις. Πιστέψτε με, θα σας διασκεδάσει αρκετά. Οπως και στα γραφικά, προσφέρονται και εδώ ρυθμίσεις σχετικά με την ποιότητα του ήχου. Καλό θα ήταν να απενεργοποιήσετε τις επιλογές 3D sound και High Quality, αν δεν έχετε τουλάχιστον 128MB μνήμης και θέλετε να τρέχει το παιχνίδι αξιοπρεπώς. Οπως καταλαβαίνετε, η μνήμη παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο με τον επεξεργαστή, όπως επίσης το full install, το οποίο θα σας συνιστούσα ανεπιφύλακτα.

GAMEPLAY

Αν και το Serious Sam υπάγεται στην κατηγορία των action/first person shooter games, παρ' όλα αυτά εμφανίζει ελάχιστες ομοιότητες με τους υπόλοιπους τίτλους του είδους. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο shoot'em up και κινείται στο δρόμο που χάραξαν τα Wolfenstein 3D και Doom 1, 2. Υστερα από την παγκοσμίως τεράστια επιτυχία του Half-Life, το οποίο δημιούργησε μια καινούρια κατηγορία στον κλάδο των action games, πολλά παιχνίδια προσπάθησαν μάταια να μιμηθούν το αξεπέραστο ακόμα και για τα σημερινά δεδομένα gameplay του, καταλήγοντας, τελικά, στην αποτυχία. Το Serious Sam, όμως, προσπαθεί να επαναφέρει την αρχική φιλοσοφία των shooters, πυροβολώ-σα-μανιακός-ό,τι-κινείται-και-δεν-σκέφτομαι-τίποτα και το καταφέρνει. Πολλές φορές θα βρεθείτε αντιμέτωποι με 40-50 αντιπάλους ταυτόχρονα, οι οποίοι θα σας κυνηγούν ουρλιάζοντας σαν λυσσασμένοι και το μόνο που θα περνά από το μυαλό σας θα είναι πώς να τους καθαρίσετε στα γρήγορα. Καταστάσεις φρενίτιδας!!! Είναι ένα παιχνίδι απόλυτης εκτόνωσης και μια καλή εναλλακτική λύση για να καλμάρετε τα νεύρα σας. Πρέπει να το δείτε για να με πιστέψετε.



Στις αποστολές σας δεν θα είσαστε μόνοι. Ο "βοηθός" σας ονομάζεται NETRICSA (από τα αρχικά των λέξεων NeuroTRonically Implanted Combat Situation Analyzer - νευροτρονικά εμφυτευμένος αναλυτής καταστάσεως μάχης, σε ελεύθερη μετάφραση) και είναι ένα εμφυτευμένο στον εγκέφαλό σας τσιπάκι, δουλειά του οποίου είναι να σας λύνει τα χέρια στις μάχες. Στην ουσία αποτελεί και το interface του παιχνιδιού. Αναλυτικότερα, στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης παρουσιάζονται τα ποσοστά health και armor που έχετε, στη μέση το επιλεγμένο όπλο και τα πυρομαχικά που σας απομένουν και κάτω δεξιά όλοι οι τύποι πυρομαχικών που διαθέτετε καθώς και η ποσότητα που σας απομένει στο καθένα. Στο επάνω δεξιά μέρος φαίνονται τα μηνύματα που έχετε λάβει (δείτε σχετικό πλαίσιο), πάνω αριστερά τα χρήματα που έχετε κερδίσει σκοτώνοντας εχθρούς και, τέλος, στη μέση η θέση που κατέχετε στο Top 3 ανάλογα με το σκορ σας. Στο κέντρο της οθόνης βρίσκεται το βοηθητικό στόχαστρο, το οποίο είναι λευκό όταν δεν σημαδεύετε κάποιον εχθρό, πράσινο μόλις σημαδέψετε κάποιον και σταδιακά αλλάζει από πορτοκαλί σε κόκκινο, ανάλογα με την υγεία που του απομένει. Προσοχή, το στόχαστρο δείχνει ΑΚΡΙΒΩΣ πού θα πάει η βολή σας, χωρίς καμία απόκλιση, σε αντίθεση με αρκετά FPS. Πριν να ξεκινήσετε ένα καινούριο παιχνίδι, υπάρχει όπως πάντα η δυνατότη-

τα επιλογής βαθμού δυσκολίας. Αν όμως επιλέξετε να παίξετε στο κατώτερο επίπεδο δυσκολίας, η υγεία σας θα αναπληρώνεται με πολύ γρήγορους ρυθμούς ύστερα από κάθε damage και δεν είναι σίγουρο ότι θα ευχαριστηθείτε πλήρως το παιχνίδι. Αν και, εδώ που τα λέμε, σε προχωρημένες πίστες εμφανίζονται τόσο πολλοί εχθροί ταυτόχρονα, ώστε ούτε αυτό δεν θα μπορέσει να σας σώσει ;).

Μπορεί, βέβαια, οι πίστες να είναι μικρές σε αριθμό, αλλά σε μέγεθος είναι από τεράστιες έως αχανείς. Γρίφοι ή άλλα πράγματα που απαιτούν σκέψη πολύ απλά δεν υπάρχουν στο παιχνίδι, αφού ο στόχος του είναι καθαρά η διασκέδαση. Ακόμα και οι έξοδοι από κάθε πίστα είναι εντελώς προφανείς. Είναι, δε, σχεδόν σίγουρο ότι μόλις το ολοκληρώσετε, θα το παίξετε πάρα πολλές φορές ακόμα, μόνο και μόνο για την ποικιλία εχθρών που διαθέτει, αν όχι για τη γραφική πανδαισία και τα καταπληκτικά περιβάλλοντά του.



Μα δεν είναι εκπληκτικά τα γραφικά;

ΟΠΛΑ



MILITARY KNIFE - Δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσετε περισσότερο από δύο λεπτά!



SCHOFIELD .45W TMAR - Οι οπαδοί του Clint Eastwood θα το λατρέψουν.



SINGLE SHOTGUN - Ενα μέτριο όπλο για κοντινές αποστάσεις.



DOUBLE BARREL SHOTGUN - Η ενισχυμένη έκδοση της απλής καραμπίνας είναι το όπλο που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο.



M1-A1 SUBMACHINE GUN - Το γνωστό tommygun για μαφιόζικες καταστάσεις και όχι μόνο.



XM214-A MINIGUN - Η αποτελεσματικότερη επιλογή για γρήγορο καθάρισμα.



MKIII GRENADE LAUNCHER - Είναι ικανό να ανατινάξει μια ολόκληρη στρατιά εχθρών με λίγες μόνο βολές.



XPML-21 ROCKET LAUNCHER - Είναι δυνατόν να υπάρξει action game χωρίς αυτό;



XL2 LASERGUN - Κατευθείαν από τον κόσμο των Star Wars ... και καλό ψήσιμο!



SBC CANNON - Ο πυρηνικός όλεθρος στα χέρια σας... Αυτό νομίζω τα λέει όλα.

WEB-MULTIPLAYER

Η Web page του Serious Sam βρίσκεται στη διεύθυνση www.croteam.com και είναι η σελίδα της Croteam, της κατασκευάστριας εταιρείας του παιχνιδιού. Εκεί πολύ απλά θα βρείτε τα πάντα, μέχρι και αναλυτική παρουσίαση των τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν στα γραφικά υπάρχει!! Είναι ίσως η πληρέστερη και η πιο καλοστημένη Web page παιχνιδιού που έχω δει ποτέ.



Οσον αφορά στο multiplayer, τα modes που μπορείτε να επιλέξετε είναι τα εξής:

Deathmatch: Το γνωστό mode από το Quake. Βρίσκεστε με άλλους παίκτες σε μία πίστα και μάχεστε κανονικά. Για κάθε kill παίρνετε ένα frag, ενώ αν γίνετε "αυτόχειρες", χάνετε ένα. Νικητής είναι αυτός που θα έχει μαζέψει τα περισσότερα frags σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα ή αυτός που θα μαζέψει πρώτος έναν ορισμένο αριθμό, ανάλογα με το τι έχετε επιλέξει.

Cooperative match: Εδώ επιλέγετε ένα οποιοδήποτε επίπεδο και παίζετε συνεργατικά με τους κολλητούς σας ενάντια στα τέρατα. Μπορείτε να επιλέξετε επίσης αν θα υπάρχει η δυνατότητα αλληλοτραυματισμού και αν θα υπάρχουν health items διαθέσιμα ή όχι.

Scorematch: Το scorematch είναι στην ουσία ένα deathmatch βασισμένο στους πόντους που συγκεντρώνετε. Κάθε αντικείμενο που παίρνετε σας προσθέτει πόντους, ανάλογα με την αξία του. Για όση ώρα κάθεστε ακίνητοι και πάλι κερδίζετε πόντους. Οταν σκοτώνετε κάποιον αντίπαλο, όλοι οι πόντοι που είχε κερδίσει μεταφέρονται σε εσάς. Γι' αυτό καλό θα είναι να εξοντώνετε αντιπάλους που έχουν μείνει αρκετή ώρα στο παιχνίδι και όχι αυτούς που μόλις έχουν χάσει, γιατί το κέρδος θα είναι μηδαμινό, εκτός του ότι ρισκάρετε να κάνετε ευτυχισμένο τον αντίπαλό σας "συνεισφέροντας" στην προσπάθειά του, σε περίπτωση που σας σκοτώσει.

ΓΕΝΙΚΑ

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι αποτελεί μία καταπληκτική εμπειρία γιατί πολύ απλά δεν το παίζεις, το βιώνεις. Τολμώ να πω ότι είναι η αφύπνιση των FPS που όλοι περιμέναμε. Η GoDgames και η Croteam έδειξαν ότι μπορούν να κάνουν θαύματα. Πιστεύω πως μπορεί να αντιμετωπίσει τον ανταγωνισμό με τα επικρατέστερα shooter, με σοβαρότατες πιθανότητες να υπερισχύσει, κάτι που θα αφήσει αρκετούς παραγωγούς σκεπτικούς. Αξιοι!!!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	86

93



Μια πολύ καλή υλοποίηση που θα ενθουσιάσει αρκετούς gamers.



Ετοιμάστε τις αποσκευές σας για ένα μακρινό ταξίδι, στην άκρη του Σύμπαντος, παίρνοντας μαζί σας μόνο αρκετή δόση όρεξης και ξεγνοιασιάς, με την Eidos να σας κάνει δώρο τα εισιτήρια και τα έξοδα παραμονής σας. Στο γαλαξία του Startopia σας περιμένουν ατελείωτες περιπέτειες και μεγάλες δόσεις διαστημικής τρέλας, αρκεί να έχετε τη διάθεση και το χρόνο να τις χαρείτε.

του Νίκου "psyman" Καραδήμα

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EIDOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 450MHz, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 3D accelerator με 8MB VRAM, 350MB στο σκληρό δίσκο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το να γράφει κανείς άρθρο μόλις έχει επιστρέψει από διακοπές, δεν νομίζω πως είναι ό,τι πιο ευχάριστο. Ευτυχώς που υπάρχει μπόλικη psy-trance να παίζει ο winamp, γιατί αλλιώς θα είχαμε τρελαθεί προ πολλού (συγκεκριμένα, για τους γνώστες του είδους, την ώρα που έγραφα αυτές τις γραμμές τα ηχεία "βογκούσαν" από ευτυχία κάτω από τα αλύπητα χτυπήματα που τους πρόσφερε η μπότα του Ionised και των καταπληκτικών Astral Projection).

Λίγο τρελά όλα τα προαναφερθέντα, αλλά, πιστέψτε με, τα χρειαζόμουν για να μπορέσω να αντεπεξέλθω στις απαιτήσεις τόσο του άρθρου όσο και του παιχνιδιού για το οποίο ο λόγος. Πρόκειται για το Startopia, ένα παιχνίδι στρατηγικής της Eidos, η οποία στο κοντινό παρελθόν παρά λίγο να κλείσει εξαιτίας μερικών οικτρών λαθών της (βλ. Daikatana), αλλά τελικά κατάφερε όχι μόνο να επιζήσει αλλά και να μας υπόσχεται κορυφαία παιχνίδια. (Πρόσφατα έμαθα από έγκυρη πηγή ότι ετοιμάζει να κυκλοφορήσει μέσα στο 2002 τη συνέχεια των καταπληκτικών Thief 1 και 2, έχοντας σε αυτό το project όλα τα μεγάλα ονόματα της πάλαι ποτέ θρυλικής Looking Glass). Ας περάσουμε, όμως, στο παιχνίδι μας, το Startopia.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρίσκεστε στο τέλος ενός μεγάλου και καταστροφικού διαγαλαξιακού πολέμου μεταξύ των δυνατών και άγριων εξωγήινων φυλών. Ολόκληροι πλανήτες καταστράφηκαν, δεκάδες φυλές αποδεκατίστηκαν, εκατομμύρια aliens αφανίστηκαν. Αυτοί, δε, που κατάφεραν να επιβιώσουν, ψάχνουν απεγνωσμένα κάποιον να τους στηρίξει τόσο ψυχολογικά όσο και ηθικά. Το μόνο που μπορεί να τα καταφέρει σε αυτό το δύσκολο έργο είναι το πάλαι ποτέ ακμαίο δίκτυο διαστημικών σταθμών που είχε μείνει ακατοίκητο σε όλη τη διάρκεια του πολέμου και υπέστη τις μεγαλύτερες καταστροφές από αυτόν.

Εσείς αναλαμβάνετε τη διοίκηση ενός από τους εναπομείναντες διαστημικούς σταθμούς, έχοντας όραμα και απώτερο στόχο να ξαναχτίσετε το δίκτυο αυτό, το οποίο με τόσο μίσος κατέστρεψε ο ανελέητος πόλεμος. Θα καταφέρετε, άραγε, να ανταποκριθείτε στις μεγάλες απαιτήσεις και τις ανάγκες των διάφορων εξωγήινων φυλών;

Αυτή είναι σε γενικές γραμμές η υπόθεση του Startopia, το οποίο αν και δεν διεκδικεί δάφνες για την πρωτοτυπία του, ωστόσο δημιουργεί γερά θεμέλια για την περαιτέρω εξέλιξη του παιχνιδιού.



ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΑΤΕ ΚΥΒΕΡΝΗΤΗ

Οπως προαναφέραμε, αναλαμβάνετε τη διοίκηση μίας διαστημικής βάσης έχοντας ως στόχο την όσο το δυνατόν καλύτερη εξυπηρέτηση των επισκεπτών της. Η βάση χωρίζεται σε τρία επίπεδα: στο μηχανικό κατάστρωμα, στο κατάστρωμα ψυχαγωγίας και στο biodeck (αλλιώς BIO-κατάστρωμα!).

Το μηχανικό κατάστρωμα είναι ο βιομηχανικός και τεχνικός τομέας του σταθμού, όπου γίνεται η περισσότερη δουλειά. Πρώτη δουλειά σας είναι να χτίσετε έναν energy collector για την αναπαραγωγή της απαιτούμενης ενέργειας. Εδώ να επισημάνω ότι τα χρήματα και η ενέργεια είναι η κινητήριος δύναμη για οτιδήποτε έμψυχο ή άψυχο υλικό διαθέτει η βάση σας. Αρα το κτίσιμο ενός energy collec-



Μία πανοραμική άποψη ενός μηχανικού καταστρώματος.



Ενας χαρούμενος Salt Hog ποζάρει στο φακό του "PC Master".

tor στην αρχή κρίνεται αναγκαίο για την περαιτέρω ανάπτυξη της βάσης. Αργότερα μπορείτε να προσθέσετε και κάποιο power booster για την αύξηση της παραγωγής ενέργειας. Πριν να προχωρήσετε στη δημιουργία κάποιου port για τη διέλευση των επισκεπτών στη βάση σας, καλό θα ήταν να κτίσετε ένα sick bay για τυχόν ασθενείς, ένα dine-o-mat ή ένα berth για τους πεινασμένους και τους κουρασμένους αντίστοιχα, για να μπορέσετε να αντεπεξέλθετε στα αναπάντεχα προβλήματα που πιθανόν να προκύψουν.

Στο κατάστρωμα ψυχαγωγίας, φυσικά, υπάρχουν όλα τα ανάλογα κτήρια όπως τα General Store, Music Store, Star Motel, Love Nest. Στο κατάστρωμα αυτό δεν έχετε από την αρχή πρόσβαση, αλλά μόνο όταν καταφέρετε να αποκτήσετε κάποιο από τα συγκεκριμένα κτήρια ψυχαγωγίας.

Τέλος, υπάρχει και το Bio-deck. Είναι ένα κατάλληλα διαμορφωμένο κατάστρωμα, όπου έχετε τη δυνατότητα δημιουργίας περιβάλλοντος. Ετσι, ανάλογα με τις απαιτήσεις των επισκεπτών, μπορείτε να δημιουργήσετε πανύψηλα χιονισμένα βουνά, λίμνες, κοιλάδες και ό,τι άλλο φανταστείτε εύκολα και γρήγορα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Περνώντας στο χειρισμό του Startopia, θα αναφερθούμε αρχικά στην κάμερα, η οποία μπορεί να μετακινηθεί σχεδόν παντού στο σταθμό, να κοιτάξει σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, να αλλάξει ύψος και να πάει από τη μια πλευρά στην άλλη εύκολα και γρήγορα. Μπορείτε να τη χειριστείτε το ίδιο εύκολα με το mouse είτε με το πληκτρολόγιο και γενικά δεν νομίζω να αντιμετωπίσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα. Οσον αφορά, τώρα, στους υπόλοιπους χειρισμούς του παιχνιδιού, όλοι πραγματοποιούνται με την αποκλειστική χρήση του ποντικιού πάνω στις ανάλογες επιλογές των διάφορων οθονών.

Στην πάνω αριστερή γωνία θα βρείτε ένα ταμπλό με τα κυριότερα κουμπιά του παιχνιδιού. Από εδώ παίρνετε πληροφορίες για τα χρήματα και την ενέργειά σας, βλέπετε το χάρτη του σταθμού, μετακινείστε στα διάφορα καταστρώματα της βάσης, χειρίζεστε την κάμερα και τα εργαλεία του Bio-deck, ενώ πατώντας πάνω στο κουμπί με το κεφάλι του alien περνάτε στην οθόνη διαχείρισης.

Από την οθόνη αυτή παίρνετε συγκεντρωμένες πληροφορίες για τα πάντα και τους πάντες. Στο πάνω μέρος υπάρχουν τέσσερα buttons που επικοινωνούν με τέσσερις διαφορετικές σελίδες πληροφοριών. Στις τρεις πρώτες σελίδες μαθαίνετε τα πάντα γύρω από τους μόνιμους κατοίκους της βάσης, για όλους τους επισκέπτες της και για τα druids που έχετε στη διάθεσή σας, όπως για το πόσο επιδέξιοι είναι, για την εντιμότητά τους και για τη διάθεσή τους. Στην τέταρτη σελίδα βλέπετε τη γενική εικόνα του σταθμού σας, παίρνοντας πληροφορίες για τη δημοτικότητα του σταθμού, για τα έσοδα και έξοδα των τελευταίων δέκα λεπτών, για το αν έχετε τις υπηρεσίες κατασκόπου κ.ά.

Τελειώνοντας με το θέμα του χειρισμού, να αναφερθούμε και στον VAL (Virtual Artificial Lifeform), ο οποίος θα σας βοηθήσει δεκάδες φορές με τις χρήσιμες συμβουλές του, ενώ δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να επισημάνουμε και τις πολύ καλές training αποστολές για να εντρυφήσετε όσο το δυνατόν περισσότερο στους χειρισμούς του παιχνιδιού αλλά και γενικά στη φιλοσοφία του.

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καταπληκτική μουσική
- Ευχάριστο gameplay
- Δυνατή μηχανή γραφικών
- Εύχρηστος χειρισμός

Αρνητικά

- Μεγάλοι χρόνοι στο loading
- Δεν προσφέρει τίποτε το καινούριο στην κατηγορία
- Λιτότατο εγχειρίδιο οδηγιών

ΕΠΙΣΚΕΠΤΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Οι Scuzzer MkI είναι αυτοί που αναλαμβάνουν να εκπληρώσουν τις βασικότερες εργασίες που θα τους αναθέσετε, όπως το κτίσιμο και η επιδιόρθωση των κτηρίων, η καθαριότητα της βάσης και η ανακύκλωση των απορριμμάτων. Από εκεί και πέρα, για τις υπόλοιπες δουλειές χρειάζεται να προσλάβετε το ανάλογο προσωπικό, επιλέγοντάς τους προσεκτικά μέσα από τους ίδιους τους επισκέπτες. Κάθε φυλή εξωγήινων αναλαμβάνει συγκεκριμένες εργασίες, όπως οι Salt Hog μπορούν να χειριστούν μόνο το Recycler, οι Grey είναι ειδικοί στην ιατρική περίθαλψη των ασθενών, ενώ οι Grekka Targ ειδικεύονται στην αστυνόμευση της βάσης.

Οσο καλή και αν είναι η οργάνωση της βάσης σας, οι επισκέπτες θα είναι αυ-





Το διαστημικό τουριστικό λεωφορείο της Eidos είναι έτοιμο για αναχώρηση. Καλό σας ταξίδι.



Απ' ό,τι φαίνεται από τη γενική εικόνα ο σταθμός μας δεν είναι και πολύ δημοφιλής. Γιατί άραγε;

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Καλό μου φαίνεται αυτό το ντόνατς, αλλά...



... που να πάρει! Καλύτερα να βρω γρήγορα μια τουαλέτα.



Ανάθεμα τους Αμερικανούς με τα ντόνατς τους.



Μαμά, μαμά, ένας πίθηκος με τσαρούχια!

τοί που θα έχουν πάντα την τελευταία λέξη και θα κρίνουν τη δουλειά σας. Από τη στιγμή που θα κτίσετε το πρώτο port σας, θα πρέπει να είστε σε πλήρη ετοιμότητα για να εξυπηρετήσετε και να πραγματοποιήσετε τις απαιτήσεις του κοινού. Μπορείτε να μάθετε τις επιθυμίες τους είτε με ένα μπαλόνι διαλόγου που εμφανίζεται πάνω από το κεφάλι τους είτε ρωτώντας τους οι ίδιοι. Το τελευταίο πραγματοποιείται πατώντας δεξί κλικ πάνω στον εξωγήινο και εμφανίζοντας την αντίστοιχη κάρτα πληροφοριών. Από εδώ μπορείτε να μάθετε τη φυλή του εξωγήινου, την τρέχουσα ενέργειά του, να του κάνετε διάφορες ερωτήσεις για το πώς αισθάνεται, για τις διάφορες απαιτήσεις που έχει σε θέματα όπως το φαγητό, η υγεία, η καθαριότητα, η ψυχαγωγία και ο ύπνος, καθώς και να διαβάσετε το βιογραφικό του και, αν θέλετε, να τον προσλάβετε εκτιμώντας το κόστος πρόσληψής του.

Με τον προαναφερθέντα τρόπο μπορείτε να οργανώσετε ανάλογα τα βήματά σας, ακολουθώντας τις "ορέξεις" των επισκεπτών σας. Για παράδειγμα, αν τους βλέπετε να πεινάνε, θα πρέπει να τους κτίσετε παραπάνω Dine-o-Mat (τα fast-foods του μέλλοντος), ή αν είναι ψόφιοι στην κούραση, θα πρέπει να φτιάξετε κανένα Berth κ.ο.κ. Ετσι, οι επισκέπτες σας θα σφύζουν από χαρά και εσείς θα τα "τσεπώνετε" χοντρά.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Καταρχήν, το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσετε πλήρως τις λεπτομέρειες των γραφικών του, καταφέρνοντας έτσι να προσαρμοστεί τέλεια στην υπολογιστική ισχύ του εκάστοτε συστήματος. Παρ' όλα αυτά όμως, ακόμα και στα χαμηλότερα details, θα μείνετε άκρως ικανοποιημένοι με την απόδοσή τους.

Αρχίζοντας με τη μηχανή του παιχνιδιού θα μπορούσα να τη χαρακτηρίσω ιδιαίτερα ελαφριά, ανάλογα πάντα με τη δύναμη του υπολογιστή σας. Ετσι, ζώντας και δημιουργώντας στη βάση σας, θα θαυμάσετε την ομαλότητα της κάμερας, το άψογο scaling στο zoom, το λεπτομερέστατο modelling που έχει γίνει τόσο στις κτηριακές εγκαταστάσεις όσο και στους εξωγήινους, τους ξεκούραστους και ευχάριστους χρωματισμούς καθώς και το απρόσκοπτα διασκεδαστικό animation των aliens. Επίσης, τα αψεγάδιαστα εφέ όπως και οι πολύ καλοί φωτισμοί συμπληρώνουν με τη σειρά τους την πολύ καλή εικόνα των γραφικών στα περισσότερα επίπεδα της βάσης.

Ενα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του παιχνιδιού, που αποδεικνύει πόσο δυναμική και ταυτόχρονα ευέλικτη μηχανή γραφικών έχει, είναι το Biodeck, ένα από τα επίπεδα της βάσης που ως σκοπό έχει την εξομοίωση και τη δημιουργία εξωτερικών περιβαλλόντων. Χειριζόμενοι τα κατάλληλα εργαλεία, θα μπορείτε εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσετε πανύψηλα βουνά, βαθιές κοιλάδες, λίμνες και ποτάμια, καθώς και να προσθέσετε τις ανάλογες κλιματολογικές συνθήκες μέσα σε χρόνο d.t. Με λίγα λόγια, δηλαδή, θα παραστήσετε τους θεούς έχοντας ως κύριο εργαλείο μια καταπληκτική μηχανή γραφικών που κυριολεκτικά "κάνει θαύματα".

Θα ήταν, βέβαια, αδύνατον να μην αναφερθούμε στο πρωτότυπο κεντρικό μενού του Startopia, όπου οι οθόνες των options ουσιαστικά απαρτίζουν ένα διαστημικό σκάφος τεραστίων διαστάσεων. Πραγματικά έγινε πολύ καλή δουλειά από τους προγραμματιστές και τους σχεδιαστές της Mucky Foot που σίγουρα τους αξίζουν πολλά συγχαρητήρια (αν έχετε τη δυνατότητα, στείλτε τους και κανένα e-mail).

ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΑ ΗΧΟΧΡΩΜΑΤΑ

Αρχικά, ας ξεκαθαρίσω μερικά πραγματάκια. Ως ακουστικός τύπος που είμαι, πάντα έδινα ιδιαίτερη έμφαση στον τομέα του ήχου. Αν και ως επί το πλείστον στην ιδιωτική ζωή μου ακούω ηλεκτρονική μουσική (progressive, psychedelic, happy hardcore κ.λπ.), εντούτοις ποτέ δεν είχα το κόλλημα να ακούγεται η ίδια μουσική και στα computer games. Παρ' όλα αυτά, το δέσιμο του ήχου με τα γραφικά και, πολύ περισσότερο, με τη θεματολογία του παιχνιδιού είναι απαραίτητο, αν θέλει να διατηρήσει το ενδιαφέρον του παίκτη σε υψηλά επίπεδα. Κάτι τέτοιο, βέβαια, δεν βλέπουμε να συμβαίνει συχνά στο χώρο της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, δίνοντάς μας συνήθως μετριότατα αποτελέσματα και αναγκάζοντάς μας συχνά να καταφεύγουμε στο στερεοφωνικό του σπιτιού μας. Τη μεγαλύτερη ευθύνη φέρουν οι εκάστοτε εταιρείες, οι οποίες δεν δίνουν την απαραίτητη προσοχή στον τομέα των μουσικών θεμάτων, έχοντας ως κύριο μέλημά τους την, όσο το δυνατόν, μεγαλύτερη πιστότητα των ηχητικών εφέ. Φυσικά, πάντα υπάρχουν και οι ευχάριστες εξαιρέσεις όπως το Slave Zero (στο οποίο τη μουσική έγραψαν οι καταπληκτικοί Tristan) και το Sinistar Unleashed (τα καλύτερα melo-trance θέματα που έχω ακούσει ποτέ σε παιχνίδι).

Αφιερώνοντας ξεχωριστή παράγραφο για τον ήχο του Startopia, αυτόματα σημαίνει ότι έχουμε να κάνουμε με ακόμα μία ευχάριστη εξαίρεση από πλευράς ήχου. Πραγματικά η μουσική θεματολογία του κατάφερε να με ενθουσιάσει, γυρνώντας με πίσω στη χρυσή εποχή των Amiga games με τις απίστευτες μελωδίες τους. Τα disco funky ακούσματα εναρμονίζονται τέλεια με την ψυχεδελο-διαστημική ατμόσφαιρα, δίνοντας στον τυχερό



Αποψη ενός τροπικού Bio-deck.



Βολτάροντας στους δρόμους ενός pleasure deck.



Το καζίνο της γκαντεμιάς θα προσφέρει στους επισκέπτες του μεγάλες συγκινήσεις.

ακροατή ένα απίστευτα χαρούμενο και ευδιάθετο σύνολο και παρασύροντάς τον μέσα από εκατοντάδες χαλαρωτικά ηχοχρώματα, βγαλμένα κατευθείαν μέσα από κάποιο μακρινό μέλλον, χαμένο στην απεραντοσύνη του άχρονου Σύμπαντος.

Ενώ από μουσικής πλευράς το Startopia τα πάει τέλεια, τα ηχητικά εφέ με τη σειρά τους καταφέρνουν να δέσουν άψογα με το χαρούμενο και συνάμα αστείο κλίμα που δημιουργούν τα γραφικά, χαρίζοντας έτσι ζωντάνια στη βάση σας και στους επισκέπτες της. Η ομιλία, τέλος, είναι αρκετά καλή ως προς την ποιότητα αλλά και ως προς την ποσότητα. Ιδίως η φωνή του VAL (Virtual Artificial Lifeform) προσθέτει πολλά στη χιουμοριστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, αφού θα σας θυμίσει κάτι από Αμερικανό παρουσιαστή διαφημιστικού talk show (όλα αυτά μαζί).

ΚΡΑΥΓΕΣ ΑΠΟΓΝΩΣΗΣ

Τελικά, δεν γνωρίζω μέχρι πού θα φτάσει αυτή η απελπιστική κατάσταση. Αναφέρομαι, φυσικά, σε αυτήν την άθλια συσκευασία των παιχνιδιών, στο περίφημο DVD-BOX, το οποίο έχει γίνει πλέον κατεστημένο στις εταιρείες και τα προϊόντα τους. Δεν ξέρω αν αυτό είναι άλλη μία αμερικανική μόδα, αλλά το μόνο που καταφέρνει είναι η εξοικονόμηση χώρου, διότι και οι τιμές κινούνται στο ίδιο πλαίσιο αλλά και το υλικό τους είναι αρκετά πιο επιβλαβές για το περιβάλλον. Την κατάσταση έρχονται να σώσουν τα adventures και τα RPGs, τα οποία ως επί το πλείστον διαθέτουν περισσότερα από ένα δισκάκι στη συσκευασία τους.

ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΤΟΧΗ

Εκτός από τις αποστολές της campaign, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε μεμονωμένες πίστες με αντίπαλο τη CPU στο Sandbox ή με κάποιο ανθρώπινο αντίπαλο στο multiplayer. Για να τα δούμε, όμως, αναλυτικότερα.

Sandbox: Μπαίνοντας σε αυτή την οθόνη θα έρθετε αντιμέτωπος με πάμπολλες ρυθμίσεις που ως σκοπό έχουν να σας βοηθήσουν να φέρετε την πίστα στα μέτρα που επιθυμείτε. Μπορείτε να καθορίσετε τον αριθμό των αντιπάλων, την αρχική ποσότητα της ενέργειας με την οποία θα ξεκινάτε την πίστα, τη συχνότητα των Star Quakes και των μετεωριτών, να αυξήσετε τη δυσκολία ικανοποίησης τόσο των επισκεπτών όσο και των κατοίκων κ.ά.

Multiplayer: Ευτυχώς και αυτός ο τομέας παρουσιάζει μεγάλη πληρότητα, εκτινάσσοντας την αντοχή του παιχνιδιού στα ύψη. Μέσα από το Game Spy μπορείτε να δημιουργήσετε κάποιο δικό σας παιχνίδι, να συμμετάσχετε σε κάποιο υπάρχον παιχνίδι ή να συνομιλήσετε με τους παίκτες. Υπάρχει, βέβαια, και η δυνατότητα για τοπικό δίκτυο όπου και εδώ έχετε μία πανομοιότυπη λίστα ρυθμίσεων με αυτή του Sandbox.

Εκτός από τα προαναφερθέντα, η σταθερά αυξανόμενη δυσκολία του αλλά και οι ενδιαφέρουσες αποστολές που εναλλάσσονται από πίστα σε πίστα, κάνουν το παίξιμό του σχεδόν διαχρονικό.

ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι το Startopia είναι από τα λίγα παιχνίδια που είναι αδύνατον να μη τα συμπαθήσετε, έστω και λίγο, ανεξάρτητα με το είδος των παιχνιδιών με το οποίο ασχολείστε. Είναι τόσο καλοδουλεμένο και ευχάριστο το παίξιμό του, που θα σας απορροφήσει ολοκληρωτικά στην πλοκή του, εθίζοντάς σας σε υπερβολικό βαθμό. Ακόμα και αν είστε σκληροπυρηνικοί παίκτες στο Quake III έχοντας χιλιάδες frags στο ενεργητικό σας, είτε σας αρέσει να τριγυρνάτε σε θεοσκότεινα dungeons σκοτώνοντας δεκάδες orcs και να πονοκεφαλιάζετε με τα θεόκουφα puzzles του Myst 3, σίγουρα το Startopia θα σας κάνει να ξεκολλήσετε από όλα τα ανωτέρω, έχοντας ως όπλα του την εύθυμη ατμόσφαιρα, την καταπληκτική μουσική, το πρόσχαρο χιούμορ και τις δεκάδες κωμικοτραγικές καταστάσεις που θα σας χαρίσουν τα χαζοχαρούμενα και τρισευτυχισμένα aliens του παιχνιδιού.

Άλλη μία σίγουρη επιτυχία για την Eidos, η οποία μετά τη μεγάλη κρίση, που παραλίγο να τη βγάλει εκτός μάχης, κατάφερε μέσα από τίτλους "διαμάντια να" στηριχτεί στα πόδια της, δίνοντάς μας ελπίδες για μία καλύτερη συνέχεια.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	88

93



Το ταξίδι σας για το γαλαξία του Startopia μόλις άρχισε. Σας ευχόμαστε να έχετε μία απολαυστική διαδρομή και... με το καλό να ξαναγυρίσετε.



Κάθε άνδρας που θέλει να σέβεται τον "τίτλο" του, όχι μόνο γνωρίζει το εν λόγω παιχνίδι, αλλά έχει "επενδύσει" το λιγότερο ένα πεντοχίλιαρο για την αντιμετώπιση των αιμοδιψών zombies του παιχνιδιού στα ηλεκτρονικά. Οσοι λοιπόν εντάσσονται σε αυτή την κατηγορία, ας συνεχίσουν να διαβάζουν, οι υπόλοιποι ας ασχοληθούν με κάτι λιγότερο αιμοσταγές...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SEGA PC/EMPIRE INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 450MHz, 128MB RAM, 16MB κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου συμβατές με DirectX 7

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η αλήθεια είναι ότι έλαβα σοβαρά υπόψη τη γνώμη του φίλου και συναδέλφου Federal, αλλά εν τέλει δεν υπέκυψα στον πειρασμό. "Αν ήμουν στη θέση σου, θα το έθαβα το παιχνίδι", μου είπε, "μόνο και μόνο ως πράξη εκδίκησης για τα άπειρα κατοστάρικα που έχω ξοδέψει στο αντίστοιχο μηχάνημα στα ηλεκτρονικά!" Μη φανταστείτε βέβαια ότι εγώ πάω πίσω... Αν αθροίζαμε τα χρήματα που έχω σπαταλήσει στο εν λόγω μηχάνημα, θα έφταναν για να αγοράσει ο Κράτσας καινούριο μαστίγιο (πιστέψτε με, τα δικά του είναι πανάκριβα! Η ποιότητα πάντα πληρώνεται, άλλωστε).

Ολες αυτές οι σατανικές σκέψεις εξαφανίστηκαν ως διά μαγείας και το μυαλό μου ξεδιάλυνε τη στιγμή που τελείωσε η εγκατάσταση και άρχισα να παίζω! Αυτό το παιχνίδι απορροφά όλο σου το είναι, δεν έχεις μυαλό για τίποτε άλλο. "Να, πάρε κι αυτή, πάρε κι εκείνη!", όλο τέτοια επιφωνήματα και άναρθρες κραυγές έβγαιναν από το δωμάτιό μου. Αφού, αν ήμουν παντρεμένος, οι γείτονες σίγουρα θα είχαν αρχίσει να με θεωρούν πολύ βιτσιόζο...

Κι επιτέλους ήρθε η γλυκιά στιγμή του τερματισμού. Δικαίωση! Τόσος κόπος, τόσα λεφτά τελικά δεν πήγαν χαμένα. Ο νους μου γαλήνεψε. Ηρθε η ώρα να κρίνω αντικειμενικά. Αν κι εσείς θέλετε να δικαιωθείτε και να πάρετε την εκδίκησή σας από αυτό το παλιομηχάνημα που καταπίνει τα κατοστάρικα σαν να 'ναι καραμέλες, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε το εν λόγω παιχνίδι. Πάμε λοιπόν να δούμε τι μπορείτε να κερδίσετε και τι να χάσετε από μία τέτοια αγορά.

ΣΤΟΙΧΕΙΩΜΕΝΟ ΣΠΙΤΙ;

Ή, αλλιώς, σπίτι των νεκρών ή, αλλιώς, House of the Dead, και μάλιστα νούμερο 2. Ναι, αλλά τι εστί House of the Dead;



Είστε πράκτορας μίας ειδικής ομάδας κρούσης που αναλαμβάνει για δεύτερη φορά να σώσει την πόλη από βέβαιη καταστροφή. Η πρώτη κρίση, γνωστή και ως υπόθεση Curien, είχε εκδηλωθεί το 1998 και οφειλόταν στα γενετικά πειράματα και στην παράνοια του μεγιστάνα Goldman, ο οποίος γέμισε την πόλη με zombies, για να έρθετε εσείς και να βγάλετε το φίδι από την τρύπα.



Ε! Τι πας να κάνεις εκεί με τις λεπίδες;! Αν έχω φαγούρα, ξύνομαι και μόνος μου, δεν χρειάζομαι τη βοήθειά σου!

Αυτή τη φορά η κρίση είναι ακόμη μεγαλύτερη, γιατί ο Goldman επέστρεψε πλουσιότερος, εξυπνότερος, πιο παρανοϊκός από ποτέ και με κρυφούς άσσους στο μανίκι (η ενεργός συμμετοχή του στον τομέα της μελέτης του ανθρώπινου γονιδιώματος του προσέφερε πολύτιμες γνώσεις για ισχυρότερες μεταλλάξεις). Η υπηρεσία σας, που αναλαμβάνει την αντιμετώπιση της κρίσης, διαθέτει και άλλους ικανούς πράκτορες (στην ικανότητά τους αναφέρεται και το manual), αλλά για κάποιο ανεξήγητο λόγο όλα τα δύσκολα σε εσάς τα αναθέτουν (γιατί άραγε;!).

Θα πρέπει να διασχίσετε διάφορα σημεία της πόλης εκκαθαρίζοντάς τα από τους αιμοσταγείς ζωντανούς-νεκρούς, να υπερνικήσετε τα bosses που συναντάτε ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να βρεθείτε στο τέλος αντιμέτωποι με αυτόν που κινούσε τα νήματα



Ο Randy, όπως ο Ζορό, χαράσσοντας τα σημάδια του πάνω μου. Ή μάλλον, σαν πλαγιαστό "Ξ" δεν είναι αυτό; Οπότε, καλύτερα: όπως ο... Ξορό!



Ισως αυτό να είναι που λένε "Πήραν τα μυαλά του αέρα". Και πολύ αέρα μάλιστα!

τόση ώρα (τον Goldman, ντε) και να του δείξετε ποιος είναι το αφεντικό.

Φυσικά, η υπόθεση δεν διαφέρει και πολύ από αυτή των Resident Evil ή του προηγούμενου ομώνυμου τίτλου. Αλλά είναι πλέον διαπιστωμένο εκ πείρας ότι σε τέτοιου τύπου παιχνίδια πολύ λίγο ενδιαφέρει η υπόθεση, αφού ο παίκτης δεν έχει καν χρόνο για να... αεριστεί (!), πόσο μάλλον για να σκεφτεί την υπόθεση.

Δεν έχει γίνει καν προσπάθεια εμπλουτισμού, κατά τη διάρκεια της μεταφοράς του τίτλου από τα ηλεκτρονικά στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αν εξαιρέσει κανείς τα βιογραφικά στοιχεία, 3-4 γραμμών, των χαρακτήρων που αναγράφονται στο manual. Και, κατά τη γνώμη μου, αυτό μόνο θετικό μπορεί να θεωρηθεί, αφού διατηρείται η γνησιότητα του τίτλου, αλλά αποφεύγεται και ο κίνδυνος να φανούν ψεύτικες οι καινούριες προσθήκες. Εξάλλου, αν κάτι δεν είναι χαλασμένο, δεν υπάρχει λόγος να το φτιάξεις, έτσι;

ΞΥΠΝΑΣ ΤΟΝ ΠΙΣΤΟΛΕΡΟ ΜΕΣΑ ΜΟΥ!

Ο τρόπος παιχνιδιού στο HOTD 2 είναι απλός σε σύλληψη, αλλά εξαιρετικά άμεσος και εθιστικός. Ο χαρακτήρας έχει ένα πιστόλι και το μόνο που μπορείτε να ελέγξετε είναι το πού στοχεύει, πότε θα πυροβολήσει και το πότε θα αλλάξει γεμιστήρα. Ολα τα υπόλοιπα ελέγχονται από τον υπολογιστή: η κίνηση του χαρακτήρα, των εχθρών, οι επιλογές που λαμβάνετε, η διαδρομή που ακολουθείτε... Εσείς το μόνο που πρέπει να προσέχετε είναι η οθόνη και να έχετε τα μάτια σας 14, γιατί στις πιο απροσδόκητες στιγμές όλο και κάποιος ξεπετάγεται για να σας δαγκώσει (καταλαβαίνουν, βλέπετε, πως είστε γλυκοαίματοι...).

Το μειονέκτημα ενός τέτοιου μοντέλου χειρισμού έγκειται στο ότι υπάρχει πιθανότητα να ξενίσει τον παίκτη η παντελής αδυναμία ελεύθερης κίνησης. Κι όμως, αυτή η αδυναμία, το να μην έχετε δικαίωμα να διστάσετε, να φοβηθείτε ή να οπισθοχωρήσετε, εντείνει την αγωνία και την εγρήγορση του παίκτη, κι εν τέλει τον εθισμό. Τα πάντα εκτυλίσσονται γύρω σας σαν να είστε πρωταγωνιστές σε κινηματογραφική ταινία, και μάλιστα θρίλερ!

Μόνη διέξοδος από τους μπελάδες το όπλο σας! Αν έχετε το κατάλληλο εργαλείο συνδεδεμένο στον υπολογιστή, θα απολαύσετε μία εμπειρία πανομοιότυπη με αυτή των ηλεκτρονικών. Επειδή όμως λίγοι είναι οι "τρελαμένοι" (με το είδος), οι υπόλοιποι θα πρέπει να βολευτούν με το παρακατιανό mouse...

Σε καμία περίπτωση μην υποτιμήσετε ως λύση το χειρισμό του στόχαστρου με το mouse. Ισως η εξομοίωση να μην είναι τόσο ρεαλιστική όσο με ένα "αληθινό" όπλο, αλλά από πλευράς ακρίβειας στη στόχευση, το mouse υπερέχει καταφανώς. Αν έχετε όπλο και δυσκολεύεστε να τερματίσετε το παιχνίδι, πιάστε το mouse καλύτερα και όλα θα σας φανούν παιχνιδάκι. Φροντίστε όμως να είναι πεντακάθαρη η μπίλια, γιατί ξέρω πολύ καλά ότι οι περισσότεροι από εσάς έχετε μερικά χρονάκια να την καθαρίσετε...

ΓΡΑΦΙΚΑ

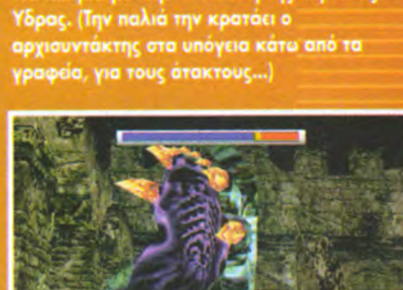
Αν τα γραφικά του παιχνιδιού σάς άρεσαν στο ηλεκτρονικό, θα σας αρέσουν εξίσου - ίσως και περισσότερο - στο PC σας. Τουλάχιστον σε αυτό το συμπέρασμα κατέληξα με την απεικόνιση που μου προσέφερε μία GeForce 2. Ισως, αν δεν έχετε τόσο καλή κάρτα γραφικών, το αποτέλεσμα να σας φανεί κατώτερο, διότι όπως και να 'χει, στην οθόνη τα βλέπετε όλα πολύ πιο κοντά απ' ό,τι στην τηλεόραση του ηλεκτρονικού και οι λεπτομέρειες φανερώνουν έτσι πιο εύκολα τις αδυναμίες τους.

Το δυνατό σημείο των γραφικών του HOTD 2 είναι το texturing, ενώ το αδύνατο τα πολύγωνα. Η επένδυση που έχει γίνει σε κάθε είδους πολύγωνο -είτε είναι τοίχος είτε zombie- είναι πράγματι εξαίρετης ποιότητας, απόλυτα πιστή με το γενικότερο κλίμα και σίγουρα συμβάλλει τα μέγιστα στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Δεν θα μπορέσετε όμως παρά να προσέξετε ότι, όσο καλά και αν είναι επενδυ-

Ο PIONEER ΚΑΙ Η ΛΕΡΝΑΙΑ ΥΔΡΑ



Να και μια μοντέρνα έκδοση της Λερναίας Ύδρας. (Την παλιά την κρατάει ο αρχισυντάκτης στα υπόγεια κάτω από τα γραφεία, για τους άτακτους...)



Ποιό ένα μεγάλο στόμα! Φαντάζομαι τι τρομάρα θα παίρνει ο καημένος ο οδοντίατρος, όταν θα της λέει: "Κάνε ααααα!"

μένα τα πολύγωνα των χαρακτήρων, όταν πλησιάζουν πολύ κοντά για να σας καταφέρουν πλήγματα, μπορείτε να τα μετρήσετε με το χέρι.

Αλλο ένα αδύνατο σημείο της αυτούσιας μεταφοράς του τίτλου λοιπόν... Η Empire, θέλοντας -ή αναγκασμένη από τη Sega- να μη βάλει το χεράκι της κατά τη μεταφορά, δεν βελτίωσε καθόλου τα τρισδιάστατα μοντέλα των εχθρών. Στο ηλεκτρονικό, που είστε ένα μέτρο μακριά, ίσως να μη φαίνονται και τόσο πολύ. Στην οθόνη, όμως, αυτό συμβαίνει αρκετές φορές. Και δεν μπορώ να πιστέψω ότι μία αύξηση στη λεπτομέρεια των μοντέλων θα μεγάλωνε υπερβολικά τις απαιτήσεις σε επεξεργαστική ισχύ. Τα μοντέλα είναι τόσο λίγα που θα μπορούσαμε κάλλιστα να έχουμε modeling τύπου adventure, όπως στο Dracula 2, χωρίς να χάνουμε καθόλου σε κίνηση...

ΗΧΟ... ΡΥΠΑΝΣΗ

Η αλήθεια είναι ότι παίζω το παιχνίδι τόσο καιρό και παρ' όλα αυτά με φέρνει σε αμηχανία η περιγραφή του ήχου... Ποιος ήχος, άλλωστε; Εγώ μόνο "Μπαμ, μπαμ!" ακούω όλο αυτό τον καιρό από τους ακατάπαυστους πυροβολισμούς του όπλου μου. Σε αφήνει άλλωστε να κάνεις και τίποτα άλλο το παιχνίδι; Σταμάτα να πυροβολείς για μισό λεπτό, ώστε να ακούσεις έστω και λίγο τη μουσική επένδυση, και θα είσαι νεκρός προτού προλάβεις να πεις "PC Master".

Ναι, ομολογουμένως, τώρα που το σκέφτομαι, υπάρχουν και άλλα ηχητικά εφέ εκτός από τους πυροβολισμούς, όπως οι βρυχηθμοί των zombies όταν ξεπετάγονται μπροστά σας και ο ήχος της σάρκας σας που κατασπαράζεται, σε περίπτωση που κάνατε το λάθος να τους αφήσετε να πλησιάσουν...

Κάτι άλλο που μου έχει εντυπωθεί επίσης, είναι ότι οι προγραμματιστές σκέφτηκαν να ενσωματώσουν και δεύτερο ηχητικό εφέ πυροβολισμού, που παίζεται όταν η σφαίρα καρφώνεται σε μη μεταλλική επιφάνεια (οπότε δεν κάνει το γνωστό μεταλλικό ήχο, αλλά έναν πιο υπόκωφο). Ως εφέ καλό είναι, η υλοποίησή του όμως είναι απαράδεκτη. Γιατί δεν κάθισαν να καθορίσουν ποια επιφάνεια θα κάνει ποιο ήχο, αλλά έκριναν με παράγοντα μόνο το περιβάλλον; Δηλαδή, μπαίνοντας σε ένα καινούριο περιβάλλον θα αντιληφθείτε ότι για τη συγκεκριμένη νέα περιοχή ο ήχος της σφαίρας έχει αλλάξει, ανεξαρτήτως του πού πυροβολείτε. Οταν φύγετε από εκεί, θα αλλάξει ξανά. Τόσο απλά, τόσο πρόχειρα...

Η ΟΜΑΔΑ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

Μη γελιέστε. Αν χάνατε στο HOTD 2 στα ηλεκτρονικά, η επιδεξιότητά σας δεν πρόκειται να βελτιωθεί μόνο και μόνο επειδή το αγοράσατε και για PC. Θα χρειαστείτε προπόνηση, και μάλιστα μπόλικη. Ευτυχώς για εσάς, η Empire φρόντισε να εμπλουτίσει τον τίτλο με modes προπόνησης, που είναι τα εξής δύο: training και boss.

Το πρώτο mode είναι και το κυριότερο από πλευράς προπόνησης, αφού αναλαμβάνει να βελτιώσει την επιδεξιότητά σας αναφορικά με όλους τους τομείς που θα σας χρειαστούν στο παιχνίδι. Θα σας ζητηθεί να σώσετε μία σειρά από αθώους που κινδυνεύουν, χωρίς να σκοτώσετε κανέναν από αυτούς (αλλά να το κάνετε και γρήγορα, πριν τους σκοτώσουν τα zombies), να πυροβολείτε όσο πιο γρήγορα γίνεται για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, να σκοτώνετε κινούμενους στόχους (zombies πάνω σε αυτοκίνητα που πηγαίνουν σαν τρελά - από τις πιο δύσκολες training αποστολές), να σκοτώνετε ακαριαία τα zombies που θα περνούν από ένα μικρό πέρασμα μπροστά σας, να καθαρίζετε μία πίστα με περιορισμένο αριθμό βολών... Μέχρι και να κρατήσετε ένα νόμισμα να περιστρέφεται στον αέρα με τις σφαίρες σας θα χρειαστεί.

Μου έκανε εντύπωση, πάντως, πόσο μελετημένα είναι αυτά τα 10 training sessions που παρέχονται. Καθένα στοχεύει και σε διαφορετική ικανότητα: να πυροβολείτε γρήγορα, να αντιδράτε γρήγορα, να στοχεύετε σωστά, να βάζετε προτεραιότητα στους πολλαπλούς στόχους, να αντιμετωπίζετε κινούμενους στόχους με επιτυχία κ.ά. Οταν ολοκληρώνετε επιτυχώς ένα session, κερδίζετε ένα αστέρι σε αυτό και μπορείτε να το ξαναπαίξετε πλέον με υψηλότερο βαθμό δυσκολίας.

Κερδίζοντας και τα πέντε αστέρια σε ένα session, το ολοκληρώνετε και το παιχνίδι σάς πληροφορεί ότι οι ικανότητές σας αυξήθηκαν. Και δεν πέφτει καθόλου έξω. Για να το ολοκληρώσετε, σημαίνει ότι πράγματι έχετε βελτιωθεί. Κι αν αμφιβάλλετε έστω και λίγο, δεν έχετε παρά να ξαναπαίξετε το παιχνίδι και θα φανεί η διαφορά...

Οσο για το boss mode, ακολουθεί παρεμφερές μοντέλο με το προαναφερθέν training mode. Τα bosses που θα συναντήσετε και εντός του παιχνιδιού μπορείτε να τα βρείτε και εδώ, αυτή τη φορά όμως όντας αντιμέτωποι με το χρόνο. Αν κερδίσετε πέντε αστέρια σε κάθε boss, είναι κάτι παραπάνω από αρκετό για να τον κατατροπώσετε και στο κανονικό παιχνίδι.

ΤΟΣΟΣ ΚΟΠΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙΠΟΤΑ;

Κάθε άλλο... Αν πράγματι μοχθήσετε στο training, μετά το κανονικό παιχνίδι θα σας φανεί... παιχνιδάκι! Αυτό τουλάχιστον συνέβη με εμένα. Επαιξα μία φορά το κανονικό παιχνίδι (για να μου φύγει η πρώτη "κάψα") κι αφού με "πάτησαν κάτω", αποφάσισα



ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟΝ HIEROPHANT



Πριν από τη μάχη: Ηρθε η ώρα να σας εκδικηθούν όλα τα ψάρια που έχετε φάει ποτέ στη ζωή σας (μέσω του αρχηγού τους)... Συγγνώμη, κυρία Τσιπούρα, δεν θα το ξανακάνω!



Μετά τη μάχη: Χαχα! Ψέματα έλεγα! Θα σας φάω όλες! Και τα ξαδέλφια σας τα μπαρμπούνια! (Σημ. αρχισυντάκτη: Με τι μισθό, ρε χαμένε;)



Από κάπου χάνει λάδια αυτός. Και μάλιστα πράσινα! Λέτε να είναι Βάζελος;



Κόλλα το, μεγάλε!

να ασχοληθώ με τα προπονητικά προγράμματα πρώτα. Αφού ολοκλήρωσα με πέντε αστέρια κάθε δυνατή προπονητική αποστολή, έπαιξα ξανά το παιχνίδι. Σας πληροφορώ ότι δεν κατάλαβα για πότε το τερμάτισα!

Κι εδώ φάνηκε ότι τελικά το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού (το άψογο από κάθε πλευράς training) είναι και μειονέκτημά του. Γιατί μειώνει τόσο δραστικά την αντοχή του στο χρόνο, που με κάνει σοβαρά να αναρωτιέμαι μήπως τελικά αυτό το πολύ χρήσιμο feature έπρεπε να μην περιλαμβάνεται...!

ΤΟ ΚΕΡΑΣΑΚΙ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΤΑ

Το HOTD 2 συνεχίζει την παράδοση που καθιέρωσε ο πρόγονός του και σκορπίζει σε όλη την πίστα bonus αντικείμενα, κρυμμένα σε γωνίες, μέσα σε βαρέλια ή σε άλλα αντικείμενα που σπάνε και αρκεί να τα πυροβολήσετε ώστε να τα λάβετε υπό την κατοχή σας. Αν παίζετε το arcade mode (την πλέον πιστή εξομοίωση του ηλεκτρονικού), τα bonus items περιορίζονται σε αντικείμενα που σας δίνουν πόντους ή σας γεμίζουν "τις μπαταρίες".

Παρ' όλα αυτά, οι προγραμματιστές έχουν εμβολιάσει τον τίτλο και με άλλο ένα mode (original mode), ελπίζοντας ότι θα του προσθέσουν όσο γίνεται περισσότερη αντοχή. Το κακό είναι ότι οι διαφοροποιήσεις με το προηγούμενο (arcade) είναι απειροελάχιστες και εντοπίζονται μόνο στα κάπως περισσότερα bonus items και στη δυνατότητα διαχείρισής τους από πίστα σε πίστα.

Πιο συγκεκριμένα, στο original mode (άραγε original εννοούσαν αυθεντικό ή πρωτότυπο; Γιατί το εν λόγω mode δεν είναι τίποτε από τα δύο!), θα βρίσκετε περισσότερα bonuses επί της πίστας, όπως αντικείμενα που αυξάνουν τη χωρητικότητα του γεμιστήρα κατά δύο σφαίρες, σας δίνουν δύο credits, άλλο όπλο, αυξάνουν τη ζημιά που επιφέρετε στους αντιπάλους ή, τέλος, σας αλλάζουν κοστούμι. Ο,τι συλλέγετε, θα έχετε την ευκαιρία στην αρχή κάθε κεφαλαίου να το αξιοποιείτε, περιλαμβάνοντάς το στον εξοπλισμό σας (μίας χρήσης όλα τα αντικείμενα), αλλά μέχρι δύο αντικείμενα τη φορά.

Ετσι, το HOTD απέκτησε κι ένα υποτυπωδέστατο resource management (ας με συγχωρήσουν οι strategy fans για το δανεισμό του όρου), που κατά τη γνώμη μου διόλου δεν αυξάνει την αντοχή του. Ισως να ασχοληθείτε και με αυτό το mode μια-δυο φορές, αλλά μέχρι εκεί.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το House of the Dead 2 πραγματικά μου άρεσε! Ή, μάλλον, όχι μόνο μου άρεσε, με ξετρέλανε! Ηρθε σε μία περίοδο που επικρατούσε μεγάλη νέκρα στο χώρο των actions και μου προσέφερε ζωτική ανάσα ζωής και ελπίδα για το μέλλον. Εκτός αυτού, ήταν και τρομερά εθιστικό. Ωραία γραφικά, ωραίος ήχος, αγχωτικό, γεμάτο δράση, ίσως και λίγο τρομακτικό. Αυτές οι 5-6 ώρες που πέρασα μαζί του πέταξαν μακριά χωρίς καν να το καταλάβω. Αλλά δεν παύουν να είναι ΜΟΝΟ 5-6 ώρες.

Αναρωτηθείτε λοιπόν: Τι έχει μεγαλύτερη αξία για εσάς; Να περάσετε κάποιες ώρες απόλυτα πωρωμένοι, παίρνοντας την εκδίκησή σας από το παιχνίδι που σας έφαγε τόσα κατοστάρικα κι έπειτα να δείχνετε την κλάση σας σε όλα τα μαγαζιά με ηλεκτρονικά που θα πηγαίνετε κι όλοι να σας κάνουν χάζι (Αυτό θα γίνει αν προσθέσετε το HOTD 2 στη συλλογή σας.) ή μήπως τελικά έχετε καλύτερα πράγματα να κάνετε και άλλους τρόπους για να ξοδέψετε τα λεφτά σας;

Εγώ αυτά είχα να σας πω. Η επιλογή δική σας...

PC

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Εδώ συνήθως έγραφα τις ασυμβατότητες κάθε παιχνιδιού με ορισμένα περιφερειακά. Δυστυχώς, όμως, στο εν λόγω παιχνίδι όχι μόνο δεν αναφέρεται τίποτα τέτοιο, αλλά ούτε καν readme.txt δεν έχουν αξιωθεί να βάλουν. Συμπέρασμα: Δεν μπορείτε στα σίγουρα να ξέρετε αν το παιχνίδι θα είναι πλήρως συμβατό με τη σύνθεσή σας ή όχι!

Ακόμη, να επισημάνω ότι στη συσκευασία υπάρχουν αρκετά ratings που συνιστούν τον τίτλο μόνο σε άτομα ηλικίας άνω των 16 ετών. Και, πιστέψτε με, πολύ καλά κάνουν και υπάρχουν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	25
ΕΘΙΣΜΟΣ	95

80



Πολύ πωρωτικό, αλλά και πολύ μικρό! Γιατί όλα τα καλά να κρατάνε τόσο λίγο;

OPERATION FLASHPOINT™
COLD WAR CRISIS

Ολα ξεκινούν το έτος 1985, όταν ο κόσμος ζει μία από τις πολλές περιόδους του Ψυχρού Πολέμου. Ενας απλός στρατιώτης, ονόματι David Armstrong, υπηρετεί στη δύναμη του Αμερικανικού Στρατού που είναι μέρος του ΝΑΤΟ. Ναι, καλά το μαντέψατε, αυτός ο στρατιώτης είστε εσείς και σύντομα θα βρεθείτε σε αφιλόξενες περιοχές, είτε με την ομάδα σας είτε μόνος σας, από τις οποίες θα πρέπει να βγείτε ζωντανός. Οι σφαίρες θα πέφτουν βροχή, οι φίλοι σας θα πέφτουν νεκροί και το πιστό σας Μ16 θα αστοχεί συνέχεια, επειδή μόλις τρέξατε ένα ολόκληρο χιλιόμετρο και είστε κουρασμένος. Υπερβολική δυσκολία στο παιχνίδι ή μήπως έτσι είναι στην πραγματικότητα ο πόλεμος;

του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CODEMASTERS/BOHEMIA INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 400, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 16MB RAM, 4x CD-ROM

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Διαβάζοντας την εισαγωγή, ίσως να σκεφτείτε ότι ο Armstrong είναι η κλασική περίπτωση ενός Αμερικανού στρατιώτη που σκοτώνει όλους τους κακούς μόνος του και στο τέλος βγαίνει απείραχτος. Ξεκαθαρίζω εξαρχής, λοιπόν, ότι κάτι τέτοιο δεν ισχύει για πολλούς λόγους. Πριν να τους δούμε, ας εξετάσουμε λίγα βασικά στοιχεία του σεναρίου.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το Flashpoint αρχίζει τον Απρίλιο του 1985, δηλαδή λίγο μετά την εκλογή του Gorbachev στην πρώην Σοβιετική Ενωση. Εσείς αναλαμβάνετε το ρόλο του private David Armstrong, ο οποίος υπηρετεί στο νησί Malden. Σημειώστε ότι το συγκεκριμένο νησί και όλες οι άλλες τοποθεσίες στο παιχνίδι δεν είναι πραγματικά αλλά δημιουργήθηκαν για τις ανάγκες του σεναρίου του Flashpoint. Απ' ό,τι φαίνεται, λοιπόν, το γειτονικό νησί Everon είναι γεμάτο από ρωσικές στρατιωτικές δυνάμεις οι οποίες μοιάζουν να είναι εχθρικές. Η πρώτη επίσκεψη της ομάδας του Armstrong στο νησί θα επιβεβαιώσει ότι οι Ρώσοι είναι εκεί και σκοπεύουν να μείνουν. Με τις πρώτες απώλειες όλοι αρχίζουν να ανησυχούν ότι αυτή η εχθρότητα της Ρωσίας απέναντι σε δυνάμεις του ΝΑΤΟ μπορεί άνετα να εξελιχθεί σε έναν Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπου η χρήση των πυρηνικών θα είναι πολύ πιθανή. Οι αμερικανικές δυνάμεις θα προχωρήσουν στην προσπάθειά τους να απελευθερώσουν τη νήσο του Everon, αλλά στο τέλος θα αποδεκατιστούν και θα υποχωρήσουν. Οι Ρώσοι δεν θα αργήσουν να επιτεθούν και στο Malden όπου βρίσκεται η βάση του ΝΑΤΟ, και έτσι έπειτα από λίγες αποστολές θα έχουν κινητοποιηθεί όλες οι αμερικανικές χερσαίες, ναυτικές και αεροπορικές δυνάμεις. Ο μόνος λόγος που κρατάει την κυβέρνηση από το να κηρύξει ολοκληρωτικό πόλεμο ενάντια στη Ρωσία είναι οι αμφιβολίες για το αν η Μόσχα κρύβεται πίσω από αυτή την εχθρότητα των δυνάμεων σε αυτά τα νησιά. Αν δεν κρύβεται αυτή, τότε ποιος έχει τη δύναμη να κινητοποιήσει τόσο στρατό που να τον υπακούει; Αν καταφέρετε να μεί-



νετε ζωντανός τουλάχιστον μέχρι τη μέση του παιχνιδιού, τότε τα ερωτήματα θα αρχίσουν σιγά σιγά να βρίσκουν απαντήσεις οι οποίες δεν είναι καθόλου ευχάριστες...

UNCLE SAM WANTS YOU!

Κοιτώντας το κουτί του παιχνιδιού, ένα από τα πρώτα που τράβηξε την προσοχή μου ήταν η πρόταση "Over 30 Vehicles to drive or fly". Κάπου εκεί ήταν που σκέφτηκα ότι θα ελέγχω έναν υπερστρατιώτη ο οποίος τα ξέρει όλα και σκοτώνει ό,τι βρει μπροστά του. Παίζοντας όμως το Flashpoint, ανακάλυψα ότι δεν είναι καθόλου έτσι τα πράγματα! Ξεκινάτε μεν ως David Armstrong, όμως έπειτα από μερικές αποστολές αναλαμβάνετε το ρόλο του Lieutenant Robert Hammer, ο οποίος είναι διοικητής τεθωρακισμένου! Ο Hammer είναι κι αυτός στρατιώτης όπως ο Armstrong και παίρνει μέρος στον ίδιο πόλεμο. Αργότερα, θα αναλάβετε πάλι το ρόλο του Armstrong μέχρι να γνωρίσετε τον Commander James Gastovski, μέλος των ειδικών δυνάμεων. Ο Gastovski εκτελεί μυστικές αποστολές σαμποτάζ, όταν όλοι οι άλλοι αποτυγχάνουν. Για παράδειγμα, σε μια αποστολή ως Hammer, θα κληθείτε να περάσετε από ένα φαράγγι για να φτάσετε στον προορισμό σας. Οταν, όμως, οι όλμοι αρχίσουν να πέφτουν βροχή από ψηλά, ο αρχηγός σας θα διατάξει άμεση υποχώρηση. Η επόμενη αποστολή θα ανατεθεί στον Gastovski τον οποίο θα χειρίζεστε πάλι εσείς. Στόχος σας είναι η εξολόθρευση των αμυντικών συστημάτων στο λόφο μέσα στα μαύρα μεσάνυχτα. Μόλις αυτό γίνει, το επόμενο πρωί θα αναλάβετε πάλι το ρόλο του Hammer και θα περάσετε το πέρασμα με ασφάλεια. Αργότερα θα ελέγξετε και πάλι τον Armstrong και μετά τον Gastovski, αναλόγως πάντα με τις ανάγκες της υπόθεσης! Σε ορισμένες φάσεις, μάλιστα, οι χαρακτήρες που αναλαμβάνετε θα συναντηθούν μεταξύ τους στο πεδίο της μάχης. Να ξέρετε επίσης ότι ο Armstrong, ο Hammer και ο Gastovski δεν είναι οι μόνοι που θα αναλάβετε να ελέγξετε. Ο Captain Sam Nichols της Στρατιωτικής Αεροπορίας θα είναι αργότερα κι αυτός υπό τις διαταγές σας, όπως και τα ελικόπτερα που πιλοτάρει. Φυσικά, έπεται συνέχεια, με αποκορύφωμα το πιλοτάρισμα του βομβαρδιστικού A-10 Thunderbolt! Καθώς η ιστορία εξελίσσεται από τόσες διαφορετικές πλευρές, ο παίκτης γνωρίζει τους κινδύνους σε κάθε τομέα του στρατού. Περισσότερα γι' αυτούς τους κινδύνους θα δείτε στο gameplay.

GAMEPLAY

Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, θα κληθείτε πολύ σύντομα να χρησιμοποιήσετε το M16 σας με αποτελεσματικότητα. Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να είστε υγιής, ξεκούραστος και παρατηρητικός. Αργά ή γρήγορα θα δείτε ότι στο πεδίο της μάχης είναι πολύ πιθανό να τραυματιστείτε σε κάποια μέλη του σώματός σας. Αυτό το δυσάρεστο γεγονός θα έχει αυτόματα επίδραση στην απόδοσή σας. Για παράδειγμα, τραυματισμός στα πόδια σημαίνει δυσκολία στο περπάτημα. Μάλιστα, αν επιζήσετε έπειτα από έκρηξη χειροβομβίδας ή οβίδας, τότε είναι πολύ πιθανό ότι δεν θα μπορέσετε να ξαναπερπατήσετε μέχρι να τελειώσει η αποστολή ή να δεχτείτε τη βοήθεια ενός γιατρού. Από την άλλη, τραυματισμός στα χέρια ή στην πλάτη θα δυσκολέψει αφάνταστα την ακρίβειά σας. Θα δείτε ότι το στόχαστρο θα κουνιέται πέρα δώθε από την αδυναμία σας να το κρατήσετε σταθερό ακόμα και αν είστε σε καθιστή θέση. Εκτός των τραυματισμών, η κόπωση είναι ακόμα ένας από τους εχθρούς σας. Τρέχοντας χιλιομετρικές αποστάσεις σαν λυσσασμένο σκυλί, θα σας κουράσει πάρα πολύ και αυτό θα φανεί πάλι στην ακρίβεια καθώς και στην ταχύτητά σας όταν τρέχετε, η οποία θα μειώνεται σταδιακά. Καθώς τρέχετε, θα ακούσετε το χαρακτήρα σας να βαριανασαίνει όλο και περισσότερο και μόνο όταν θα σταματήσετε, θα αρχίσει να ηρεμεί. Ολα αυτά τα στοιχεία συνθέτουν μια πολύ ρεαλιστική ατμόσφαιρα, η οποία αυξάνει την αίσθηση ενός αληθινού πολέμου. Μην ξεχνάτε, επιπλέον, ότι όπως όλοι οι άνθρωποι, είστε "αλλεργικός" στις σφαίρες, κάτι που σημαίνει ότι μια σφαίρα στο κεφάλι ή δυο τρεις στο στήθος θα κάνουν τον αρχηγό σας να στέλνει λουλούδια στους (ψηφιακούς) γονείς σας. Το σύστημα της ιεραρχίας ισχύει και για τους διοικητές τεθωρακισμένων όπως ο Hammer. Οσο ο Hammer είναι μέλος μιας ομάδας, πρέπει να ακολουθεί. Οταν είναι αρχηγός, τον ακολουθούν. Σχετικά με τη λειτουργία των αρμάτων το πρώτο που πρέπει να ξέρετε είναι ότι όλα επανδρώνονται από έναν οδηγό, έναν πυροβολητή και το διοικητή (εσάς). Τα περισσότερα τεθωρακισμένα είναι εξοπλισμένα με αυτόματο πυροβόλο και 2 είδη οβίδων. Προκειμένου να πυροβολήσετε εναντίον κάποιου στόχου, θα πρέπει να τον εντοπίσετε, να τον "κλειδώσετε" στο ραντάρ και, τέλος, να δώσετε την εντολή "Πυρ". Αν ρί-

Υπέρ & Κατά

Θετικά
- Ρεαλισμός
- Μεγάλο και ενδιαφέρον campaign
- Map editor
- Πολύ καλό multiplayer σε LAN
- Γραφικά
- Ποικιλία όπλων/οχημάτων

Αρνητικά
- Βλακώδες save system
- Μέτριος ήχος συνομιλιών
- Δυσάρεστο multiplayer στο Gamespy



A-10... Do you believe in love at first sight;



Πέφτοντας με αλεξίπτωτο κοντά στο στόχο. Προσοχή στα δέντρα!

ΟΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΑ

- M151-A2 (Αμερική)
- UAZ 469 b (Ρωσία)
- M939 5T (Αμερική)
- Ural Truck (Ρωσία)
- Praga V3S (Ρωσία)
- M113 APC (Αμερική)
- BMP-1 (Ρωσία)
- ZSU-23 Shilka (Ρωσία)
- M60 Patton Series (Αμερική)
- M1A1 Abrams (Αμερική)
- T72 M1 (Ρωσία)
- T80 BV (Ρωσία)
- T55 (Ρωσία)
- AH-1 Cobra (Αμερική)
- UH-60 Blackhawk (Αμερική)
- A-10 Thunderbolt (Αμερική)
- Mi-17 (Ρωσία)
- Mi-24 Hind (Ρωσία)

ξετε οβίδα, ο πυροβολητής θα ξαναγεμίσει το κανόνι του άρματος όσο πιο γρήγορα γίνεται και θα σας ενημερώσει όταν είναι έτοιμος για να ξαναρίξει.

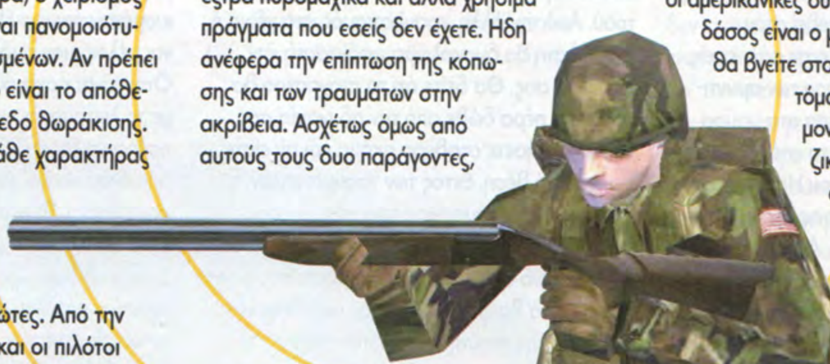
Τέλος, το ελικόπτερο απαιτεί έναν πιλότο και έναν πυροβολητή για να λειτουργήσει πλήρως. Οταν είστε στον αέρα, ο χειρισμός των οπλικών συστημάτων είναι πανομοιότυπος με αυτόν των τεθωρακισμένων. Αν πρέπει να ανησυχείτε για κάτι, αυτό είναι το απόθεμα των καυσίμων και το επίπεδο θωράκισης.

Απ' ό,τι καταλαβαίνετε, κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του προβλήματα. Η ζωή είναι κόλαση για το πεζικό, αφού βρίσκεται αντιμέτωπο με άρματα, ελικόπτερα και στρατιώτες. Από την άλλη, οι διοικητές αρμάτων και οι πιλότοι απολαμβάνουν μια σχετική ασφάλεια μέσα στα ατσαλένια παιχνίδια τους. Τη μεγάλη διαφορά βιωσιμότητας μεταξύ του πεζικού και των άλλων στρατιωτικών, θα την καταλάβετε όταν παίξετε λίγες αποστολές με το τεθωρακισμένο και μετά ξαναζήσετε την κόλαση ενός πεζικάριου... Φυσικά, ακόμα και το πλήρωμα των αρμάτων έχει αρκετά πράγματα να φοβάται, όπως ελικόπτερα και στρατιώτες με ρουκετοβόλα.

ΟΠΛΑ - ΟΧΗΜΑΤΑ

Το Flashpoint είναι ένα παιχνίδι το οποίο όχι μόνο καταφέρνει να ενσωματώσει πάρα πολλά στρατιωτικά όπλα, αλλά τα εξομοιώνει με αρκετή ακρίβεια! Παρ' όλο που το campaign διαθέτει μεγάλη ποικιλία από αμερικανικά όπλα, τίποτα δεν σας σταματάει από το να παρατήσετε το άδειο M16 για το Kalashnikov του νεκρού στρατιώτη. Αν έχετε χώρο, πάρτε και τις χειροβομβίδες που έχει στην τσέπη. Φυσικά, το τι κουβαλάει ένας στρατιώτης έχει σχέση με την ειδικότητά του. Αν ο νεκρός είναι machine gunner, τότε δεν θα έχει Kalashnikov αλλά κάποιο αυτόματο όπως το PK. Αν είναι sniper, τότε θα έχει πιθανότατα ένα Dragunov. Μπορεί να έχει και κιάλια πάνω του, έξτρα πυρομαχικά και άλλα χρήσιμα πράγματα που εσείς δεν έχετε. Ηδη ανέφερα την επίπτωση της κόπωσης και των τραυμάτων στην ακρίβεια. Ασχέτως όμως από αυτούς τους δυο παράγοντες, κανένας δεν μπορεί να κρατήσει σταθερό ένα αυτόματο όπως το M60 ή το PK καθώς πυροβολεί. Ετσι, θα δείτε ότι τέτοια όπλα "κλοτσάνε" και κάνουν το σημάδεμα δύσκολη υπόθεση. Από την άλλη, τα sniper rifles, όπως το Dragunov και το M21, απαιτούν σταθερό χέρι (που κανείς δεν έχει) και σωστό υπολογισμό απόστασης. Καθώς σκοπεύετε, θα δείτε ότι το όπλο δεν είναι απόλυτα σταθερό (μόνο και μόνο το γεγονός ότι αναπνέετε συμβάλλει σε αυτή την αστάθεια). Σε μεγάλες αποστάσεις θα πρέπει να ξέρετε ότι η σφαίρα δεν θα πάει εκεί όπου διασταυρώνονται οι άξονες της διόπτρας (το γνωστό +) αλλά θα έχει μια μικρή απόκλιση. Αν θέλετε one shot-one kill, τότε θα πρέπει να υπολογίσετε την απόκλιση πριν να τραβήξετε τη σκανδάλη. Κουραστικό; Ναι. Ομως απόλυτα ρεαλιστικό. Μπράβο στην Bohemia.

Οσο για τα οχήματα, ήδη έγραψα μερικά που ανήκουν στους Αμερικανούς. Θα βρεθείτε, όμως, αντιμέτωποι μεταξύ άλλων και με ρωσικά ελικόπτερα Hind, με τα φοβερά τεθωρακισμένα T80 και με καταστρεπτικά αντιαεροπορικά άρματα ονόματι Shilka. Σε μια αποστολή στην αρχή του παιχνιδιού, ο Armstrong θα πρέπει μόνος του να φτάσει πίσω στη βάση όπου υποχωρούν οι αμερικανικές δυνάμεις. Εκεί θα μάθετε ότι το δάσος είναι ο μόνος φίλος σας, αφού μόλις θα βγείτε στο πρώτο ξέφωτο, γίνεστε αυτόματα στόχος οποιασδήποτε μονάδας του μηχανοκίνητου πεζικού. Με τα Hinds να πετάνε συνέχεια πάνω από τα δέντρα και τα T80 να κινούνται συνεχώς στους δρόμους, τα γεμάτα ρωσικό πεζικό δάση είναι η μόνη κάλυψη που μπορεί-





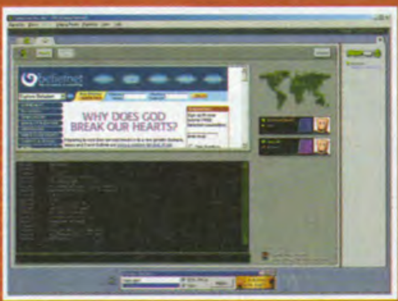
Τα Blackhawks πετάνε σε σχηματισμό προς το νησί Everon για να υποστηρίξουν την αμερικανική χερσαία και ναυτική εισβολή.



Η στόχευση με το M16 είναι δύσκολη δουλειά. Φροντίστε, αν μπορείτε, να είστε σκυμμένος για να μην κουράζεστε.

MULTIPLAYER ΣΤΟ GAMESPY

Ζείτε στο εξωτερικό; Εχετε DSL συνδέσεις; Δεν είστε κάτοχος ενός 56K modem όπως εγώ; Τότε το gamespy είναι για εσάς!



Κατεβάζετε τον δωρεάν client και μπαίνετε στο lobby του Flashpoint. Δημιουργείτε ένα καινούριο παιχνίδι και περιμένετε να μπει κάποιος. Ιδού! Ακόμα και με Ελληνα, έχω περίπου 900 ping!



Ο καθένας επιλέγει τι θέση θέλει να έχει στην ομάδα. Εγώ επέλεξα group leader για να ελέγχω και τους computer-controlled στρατιώτες.



Το παιχνίδι αρχίζει και, φυσικά, είναι καλό να βρεις τον εχθρό προτού σε βρει αυτός...



Στο τέλος, εμφανίζεται το σκορ μόνο των αληθινών παικτών και όχι του A.I.

τε να έχετε... Πρόκειται για μια αποστολή γεμάτη αδρεναλίνη!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του περιβάλλοντος είναι πολύ καλά φτιαγμένα, όπως και τα κτήρια και τα οχήματα. Το μόνο μείον είναι μάλλον οι στρατιώτες, οι οποίοι έχουν όλοι καλοδουλεμένα πρόσωπα, αλλά φαντάζουν χοντροκομμένοι. Οταν όμως τους παρατηρείς από απόσταση, αυτό εύκολα ξεχνιέται, κυρίως γιατί το animation των κινήσεών τους είναι πάρα πολύ καλό και αποζημιώνει γι' αυτό το ψεγάδι. Υπάρχουν αποστολές κατά τη διάρκεια της μέρας και της νύχτας με ομίχλη, οι οποίες αποδίδονται μια χαρά. Να ξέρετε επίσης ότι ο χρόνος κυλάει στο Flashpoint σε real time ρυθμό. Μια αποστολή που ξεκίνησε στις 5:00 το πρωί μες τη μαύρη μαυρίλα, μπορεί να τελειώσει όταν σιγά σιγά ανατέλλει ο ήλιος! Πολύ καλή δουλειά.

Οσο για τον ήχο, εδώ επικρατεί μετριότητα στην ομιλία των μονάδων, όπως και στις φωνές που συνοδεύουν τους ψηφιακούς χαρακτήρες στα cutscenes. Για κάποιο περίεργο λόγο, μάλιστα, η ένταση του volume πέφτει κατακόρυφα όταν παίζει κάποιο cutscene. Εκεί όμως που αριστεύει ο ήχος, είναι στον τομέα των εφέ των όπλων και του περιβάλλοντος. Οταν ο Armstrong βρίσκεται μέσα στα δάση, αν κάτσει ακίνητος, θα ακουστούν ένα σωρό διαφορετικοί ήχοι γύρω του, συμπεριλαμβανομένου και του τρεξίματος των εχθρών το οποίο κόβει πραγματικά την ανάσα!

ΤΙ SAVE ΕΙΝΑΙ ΤΟΥΤΟ ΠΑΛΙ;

Προσέξτε κατάσταση: Σε κάθε αποστολή το παιχνίδι επιτρέπει μόνο ένα save! Αυτό μπορεί να γίνει οπουδήποτε και δεν επιτρέπεται άλλο, ακόμα και αν ξαναρχίσεις την αποστολή από την αρχή! Μόλις όμως βγεις στο κεντρικό μενού, το save αυτό σβήνεται ως διά μαγείας και όταν ξαναρχίσεις την πίστα έχεις πάλι ένα save στη διάθεσή σου. Κατά τη διάρκεια της αποστολής, υπάρχουν μερικές φορές κάποια σημεία στα οποία το παιχνίδι κάνει autosave. Σε καμία, όμως, περίπτωση δεν μπορείς να ξέρεις πότε θα γίνει και αν θα γίνει! Φρικτό! Αυτό και μόνο το γεγονός καθιστά το Flashpoint ένα πάρα πολύ δύσκολο παιχνίδι, αφού άπειρες φορές θα ξαναρχίσετε την ίδια πίστα από την αρχή. Τραγικό....

MAP EDITOR - MULTIPLAYER

Ενα μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι η ύπαρξη ενός απλού map editor. Απλώς διαλέγεις ένα από τα τρία νησιά του παιχνιδιού ή ένα περιβάλλον ερήμου και αρχίζεις και τοποθετείς μονάδες και scripts αν θέλεις. Ετσι, δημιουργεί κανείς τον ιδανικό χάρτη για προπόνηση πριν να φύγει για λίγη πραγματική δράση στο multiplayer τμήμα του Flashpoint.

Το multiplayer μέρος επιτρέπει σύνδεση με LAN και IP καθώς και δωρεάν matchmaking στο Gamespy Arcade. Εκεί μπορεί κανείς να παίξει ατελείωτα Deathmatches, CTF, Co-op ή ακόμα Capture the city και άλλα παρόμοια. Το παιχνίδι είναι απολαυστικότατο σε LAN, αφού κυριολεκτικά γίνεται σφαγή! Δεν είμαι ακόμα σίγουρος αν το Flashpoint κατάφερε να ξεπεράσει το Delta Force σε αυτό τον τομέα, όμως το γεγονός ότι παίζω Flashpoint μετά μανίας πρέπει να σημαίνει κάτι. Το lag στο Gamespy είναι αρκετά μεγάλο, αν και η Codemasters θα φτιάξει δικούς της dedicated servers όταν το Flashpoint κυκλοφορήσει στην Αμερική. Το αμερικανικό πακέτο θα περιέχει περισσότερους multiplayer χάρτες, υποστήριξη για την GeForce 3 καθώς και επιλογή για παιχνίδι στους servers της Codemasters. Να που οι Ευρωπαίοι ήρθαν πάλι τελευταίοι. Σκοπός, βέβαια, της εταιρείας είναι να κάνει όλα αυτά διαθέσιμα και σε εμάς μέσω patches.

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ...

Πιστεύω ότι το Flashpoint είναι από τους καλύτερους (αν όχι ο καλύτερος) πολεμικούς εξομοιωτές αυτή τη στιγμή! Εντούτοις, στην τελική κατάταξη, κυρίως το ιδιόμορφο σύστημα save, ορισμένα ψεγάδια στον ήχο και στα γραφικά, όπως και ο περιορισμός των Ευρωπαίων gamers στο κομμάτι του multiplayer με αναγκάζουν να αφήσω τον χρυσό κότινο στην άκρη. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96
ΑΝΤΟΧΗ	88

89



Το απόλυτο military simulator έμελλε να χαντακωθεί από ανοησίες των designers. Αλήθεια, ποιος σκέφτηκε αυτό το σύστημα του save;

The Sims™ House Party Expansion Pack

Και ξαφνικά, εγένετο το The Sims, και εκατομμύρια άνθρωποι παράτησαν τη δική τους ζωή για να ασχοληθούν με αυτή των ψηφιακών "παιδιών" τους. Προτίμησαν να μείνουν άυπνοι, χωρίς φαΐ και μπάνιο, προκειμένου να φροντίσουν και να κάνουν ευτυχισμένους τους Sims τους! Και ενώ η υπερβολική -στα όρια της παρεξήγησης- επιτυχία του εθιστικού παιχνιδιού "εξομοίωσης ζωής" του Will Wright δεν έχει κοπάσει διόλου, η Maxis παρουσιάζει το δεύτερο add-on πακέτο της σειράς, το The Sims House Party.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το The Sims είχε κατηγορηθεί από κάποιους ότι προωθεί τον καταναλωτισμό ως το μοναδικό μέσο για καλύτερη ζωή. Σίγουρα επρόκειτο για αβάσιμη κατηγορία, αφού το πλήθος των στοιχείων και των δυνατοτήτων που προσέφερε, ισορροπούσε σε μεγάλο βαθμό κάποιες -λογικές- ανάγκες των Sims σε υλικά αγαθά. Ομως, με το House Party η ισορροπία αυτή φαίνεται ότι διαταράσσεται. Στο παιχνίδι προστέθηκαν δεκάδες νέα αντικείμενα, ηλεκτρονικές συσκευές, οικιακά σκεύη, διακοσμητικά, ταπετσαρίες, πλακάκια, πόρτες, έπιπλα και διάφορα άλλα, αλλά ελάχιστα στοιχεία για την επικοινωνία, την ψυχαγωγία και την εκπαίδευσή τους. Εκτός των άλλων, αρνητική εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι πολλά από τα αντικείμενα αυτά έχουν εντελώς κιτς σχεδιασμό, σε βαθμό που καταντούν γελοία. Βέβαια, περί ορέξεως κολοκυθόπιτα, και δεν είναι λίγοι αυτοί που θα γοητευτούν από τους πίνακες ζωγραφικής από neon, τα trendy στολίδια ή τα απομεινάρια ενός ναυαγίου! Μεγάλο ρόλο στο παιχνίδι παίζουν τα νέα ηλεκτρικά και μη αντικείμενα που αφορούν στις ομαδικές δραστηριότητες και συμβάλλουν δραστικά στην οργάνωση ενός επιτυχημένου party. Πρόκειται για κλουβιά "go-go" (!), για αυτόματους παραγωγούς μπουρμπουλήθρων (!!), για μηχανικούς ταύρους "ροντέο" (!!!), φωτορυθμικές εγκαταστάσεις για ατελείωτο χορό και διάφορα άλλα.

ΟΛΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΡΤΙ

Εκτός από τα νέα αντικείμενα, στο House Party περιλαμβάνονται πέντε νέα μουσικά είδη (disco, rap, western, luau), συνοδευόμενα από τους ανάλογους χορούς, καθώς και μερικές νέες αλληλεπιδράσεις μεταξύ των Sims, που σχετίζονται άμεσα με τα νέα αντικείμενα που αγοράζετε. Για τους σχεδιαστές, πάρτι θεωρείται η συνάθροιση 5 ή παραπάνω ατόμων, γι' αυτό είναι σημαντικό να έχετε αρκετούς φίλους τους οποίους να μπορείτε να καλέσετε τηλεφωνικά, με την εντολή "Throw a party". Κατά τη διάρκειά του, και ανάλογα με την επιτυχία του, θα μαζεύονται (απρόσκλητα!) διάφορα "εκκεντρικά" άτομα που θα συμμετέχουν και αυτά με το δικό τους τρόπο. Για παράδειγμα,

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	MAXIS/EA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Windows 98, Pentium 233, 32MB RAM, 300MB σκληρός δίσκος, 4x CD-ROM, 2MB video card

αν η βαρεμάρα είναι το κυρίαρχο συναίσθημα των καλεσμένων σας, θα σας επισκέπτεται ένας μίμος που υποτίθεται ότι θα τονώνει τη διάθεσή τους. Αν η προσοχή τους έχει στραφεί στο κλουβί "go-go", όπου κάποιος Sim χορεύει κρεμασμένος από τα κάγκελα (!), τότε μην ξαφνιαστείτε αν δείτε μία χορεύτρια με εκκεντρικό ντύσιμο να περιφέρεται στο σπίτι σας! Σίγουρα πρόκειται για ένα ενδιαφέρον κομμάτι του τίτλου, που άτυπα "κρίνει" την επιτυχία και το στυλ των "δεξιώσεών" σας. Ανάλογα με το ντεκόρ που έχετε επιλέξει, το πάρτι και η αισθητική του σπιτιού σας λαμβάνει μορφή rave, luau ή western country. Είναι ενδεικτικό ότι οι σχε-





Ο χορός δίπλα στο νέο φωτορυθμικό σύστημα του House Party δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αυτόν σε ένα κλαμπ της παραλιακής!



Ενώ έρχονται καλεσμένοι, η Bella κάνει ένα μπάνιο στην υψηλών προδιαγραφών μπανιέρα της.

διαστές, με στόχο να απορροφηθείτε όσο το δυνατόν περισσότερο στις ομαδικές δραστηριότητες, πρόσθεσαν και υπηρεσία catering, ώστε να μπορείτε να καλείτε κάποιον μάγειρα που θα φροντίζει τη διατροφή των καλεσμένων σας. Άλλωστε, νηστικό αρκούδι δεν χορεύει...

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Σε ό,τι αφορά την τεχνική ποιότητα των γραφικών, δεν υπάρχει καμιά διαφοροποίηση από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Στον ήχο έχουν προστεθεί μερικά εφέ και ιαχές, που συνοδεύουν επιτυχημένα τα νέα αντικείμενα και τις λειτουργίες τους.

Επίσης, έχουν περιληφθεί 3-4 νέες δουλειές, μεταξύ των οποίων το hacking, καθώς και μία νέα τηλεφωνική λειτουργία. Συγκεκριμένα, εκτός από το να προσκαλείτε (invite) κάποιον Sim, μπορείτε πλέον να συνομιλείτε μαζί του μέσω τηλεφώνου. Παράλληλα, στην γκαρνταρόμπα έχετε νέες... ενδυματολογικές προτάσεις που ταιριάζουν με το στυλ του πάρτι που διοργανώνετε, χωρίς όμως κάτι ιδιαίτερα εντυπωσιακό. Σημαντικό στοιχείο του gameplay είναι ότι πλέον μπορείτε να διαχειριστείτε μέχρι 5 γειτονιές, κάτι που -θεωρητικά τουλάχιστον- αυξάνει τη δράση του παιχνιδιού κατακόρυφα. Τέλος, αναφορά πρέπει να γίνει στην πλήρη συμβατότητα του House Party με τα download που έχετε κάνει από το Internet, καθώς και στην προσθήκη πολλών αντικειμένων που υπήρχαν στο site. Έτσι, όσοι δεν είχαν τη δυνατότητα, τώρα μπορούν να αποκτήσουν ένα περίεργο κατοικίδιο ζωάκι, να αγοράσουν μία χορταστική πιατέλα με γαλοπούλα ή να τοποθετήσουν μία κακόγουστη κολόνα δωρικού ρυθμού δίπλα στο αχρησιμοποίητο πιάνο του σαλονιού τους!



Οι καλεσμένοι σας καταφθάνουν σιγά σιγά.



Ένα rave πάρτι σε πλήρη εξέλιξη! Όπου να 'ναι, θα κάνει την εμφάνισή της και μία ευέξαπτη, γραφική κυρία (σ.σ.: η κ. Λουκά), για να συμπληρώσει κατάλληλα το σκηνικό!

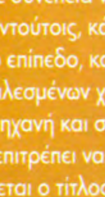
ΠΑΡΤΙ ΧΩΡΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Αν εξαιρέσουμε τα πολλά, αμφίβολης καλαισθησίας αντικείμενα που έχουν προστεθεί στο παιχνίδι και συμβάλλουν στην "καταξίωση" των Sims, ελάχιστα είναι τα καινούρια στοιχεία που βελτιώνουν το gameplay του τίτλου. Αν και μερικά από τα προϊόντα που αγοράζετε αυξάνουν τη διασκέδαση (fun), την υγιεινή (hygiene) ή τον κορεσμό (hunger) των Sims σας, σε αντίθεση με τον ισχυρισμό της εταιρείας, η κοινωνικότητα (social) και η ολική ευτυχία τους δεν μεταβάλλονται σημαντικά. Αυτό είναι αρκετά περίεργο, αν σκεφτείτε ότι σκοπός του παιχνιδιού είναι ακριβώς αυτός.

Κατά τη διάρκεια των πάρτι που διοργανώνετε, μπορείτε να συμμετάσχετε όλοι μαζί και να περάσετε καλά, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως οι Sims σας θα αποκτήσουν νέους φίλους ή κολλητούς (και κάτι παραπάνω). Αυτό που μπορεί κάπως να δικαιολογήσει έναν τέτοιο ισχυρισμό είναι πως, εφόσον όλοι περνούν καλά, ο χρόνος παραμονής τους στο σπίτι σας είναι αρκετά μεγάλος, με συνέπεια να αυξάνεται αυτή η πιθανότητα. Εντούτοις, κάτι τέτοιο παραμένει σε θεωρητικό επίπεδο, καθώς η συγκέντρωση πολλών καλεσμένων χωρίς την ανάλογη βελτίωση στη μηχανή και στο χειρισμό του παιχνιδιού δεν επιτρέπει να γίνονται απρόσκοπτα όσα υπόσχεται ο τίτλος. Είναι, λοιπόν, ορατό ότι το Sims House Party εκδόθηκε κυρίως για εμπορικούς λόγους και η Maxis βιάστηκε ή πιέστηκε να το κυκλοφορήσει έξι μόλις μήνες μετά το Livin' Large, με μέτρια αποτελέσματα. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
GAMEPLAY	70
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	73
ΔΡΑΣΗ	78

67



Παιχνίδι-συμπλήρωμα του The Sims, με πολλά νέα αντικείμενα, το οποίο θα ικανοποιήσει τους φανατικούς παίκτες που θέλουν να διοργανώσουν εκκεντρικά πάρτι. Στο παιχνίδι αυτό θα βρουν ό,τι χρειάζονται για να τα πραγματοποιήσουν, εκτός όμως από το πιο απαραίτητο: τις κοινωνικές σχέσεις!

Data Telecommunication

ISDN



Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128

MODEM



Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου

VIDEOPHONE



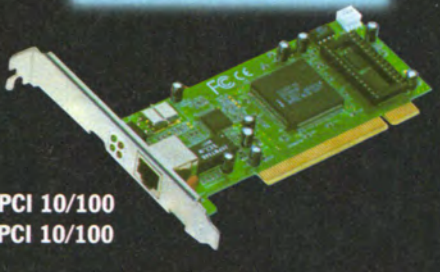
Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

CALLER ID



Συσκευή αναγνώρισης κλήσεων

LAN



FastStation PCI 10/100
FastMaster PCI 10/100

mod

crypto

Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:

BIG CITY τηλ 53.86.000 · ΓΕΡΜΑΝΟΣ τηλ 0800-40000 · ALFA τηλ 38.38.795 · Direct τηλ 33.01.031 · e-motion τηλ 0800-33000 · ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ τηλ 57.03.100 · MICROCHIP τηλ 99.16.945 · MICRO LAND τηλ 0800-30000 · multirama τηλ 0801-150000 · ONE WAY τηλ 0800-11000 · πλαίσιο τηλ 0800-12345

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ •C-TECH ΕΛΛΑΣ τηλ. 9760264 **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 6017630 **ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 3840243 •COSMOS τηλ. 3835200 •FUTURE τηλ. 3300036 •INFOSUPPORT τηλ. 8843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ τηλ. 5200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ τηλ. 3843636 •PROTELESYS τηλ. 2529990 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •KEL-COMPUTERS τηλ. 8238170 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 8945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9607290 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 9957657 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES τηλ. 5132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ τηλ. 8050178 **ΜΟΣΧΑΤΟ** •POWER SYSTEM τηλ. 4833722 **Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •SET UP COMP τηλ. 2850226 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9317920 **ΝΙΚΑΙΑ** •DIGICOM τηλ. 4914350 •PROGRESS SOLUTION τηλ. 4953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP τηλ. 7521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ Ο.Ε τηλ. 7562524 **Π. ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED τηλ. 9818288 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** •AM COMPUTER τηλ. 4280710 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 4101033 •SYSCOM τηλ. 4524548 •STEP τηλ. 4184391 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 5785801 •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 5782260 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΖΑΡΝΑΒΕΛΗΣ-ΣΑΜΨΩΝ τηλ. 55722 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ τηλ. 56949 •TELECOM CLUB τηλ. 76777 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ. τηλ. 21888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP τηλ. 255655 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 242618 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP τηλ. 837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ τηλ. 81022 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ-ΔΕΔΟΥΣΗΣ τηλ. 34796 •STEP COMPUTER τηλ. 621752 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC-COM τηλ. 71620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS τηλ. 47934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ-COMPUTER τηλ. 23800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM τηλ. 25949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM τηλ. 70160 **ΤΡΙΚΑΛΑ** •ΔΙΚΤΥΟΡΑΜΑ τηλ. 28805 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS τηλ. 22702 **ΧΑΝΙΑ** •PC-HOUSE τηλ. 51185 **ΧΙΟΣ** •ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΓΑΙΟΥ τηλ. 41826

PC & Multimedia

TV-TUNER SERIES



TV-Radio tuner PCI
TV PCI

COMPACT CAMERA



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam

DUAL DIGITAL CAMERA



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Όλα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας
στο www.crypto.gr

Καλό μήνα, φίλες και φίλοι των "Hints & Tips". Είμαστε και πάλι εδώ για να σας βοηθήσουμε σε διάφορα games που σας κάνουν το βίο αβίωτο! Σε αυτό το τεύχος θα σας μάθουμε κόλπα για τα: Worms World Party, Clive Barker's Undying, Alone In The Dark 4, Fallout Tactics, Half-Life Blueshift και Anachronox. Για όλους έχει ο μπαχτσές. Διαλιιιέχτε...

Επιμέλεια: Νίκος DuMmWiaM Κόντης
Dummwiam@otenet.gr

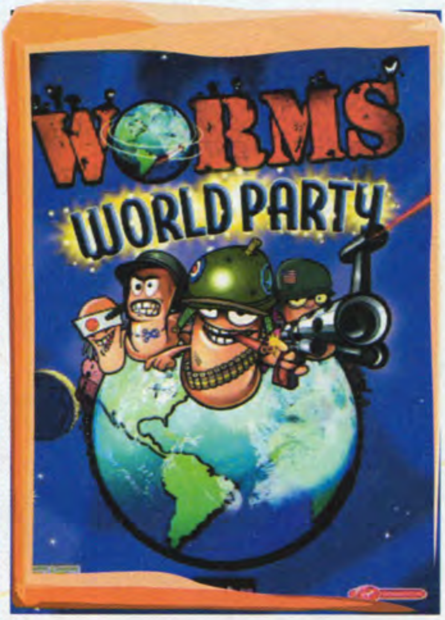
WORMS WORLD PARTY

Το Παγκόσμιο Σκουλικοπάρτι, όπως συνηθίζαμε να αποκαλούμε το παιχνίδι με το φίλο μου Ηλία Καφούρο, αν και πολύ απλό, μπορεί να καταντήσει φοβερά εκνευριστικό και να σας ταλαιπωρήσει για αρκετές ώρες σε κάθε πίστα. Οπότε σας συνιστώ να ακολουθήσετε την πεπατημένη των cheats, προκειμένου να ξεκολλήσετε. Ανοίξτε τον Windows Explorer σας και στο Directory του Worms πηγαίνετε στο /data/mission. Εκεί θα βρείτε τα αρχεία των αποστολών που θα πειράξετε προκειμένου να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη. Ολα τα αρχεία με κατάληξη .wam μπορείτε να τα ανοίξετε με το notepad και μέσα θα βρείτε όλες τις πληροφορίες για την αποστολή. Σας συνιστώ, πριν να



αρχίσετε να πειράζετε -χωρίς να ξέρετε-, καλό θα ήταν να κάνετε Copy - Paste τα αρχεία αυτά σε άλλο Directory, έτσι ώστε, αν γίνει καμία στραβή, να τα επαναφέρετε και να μην έχετε κανένα πρόβλημα.

Αφού έχετε ανοίξει με το notepad την αποστολή που θέλετε, βρείτε την επικεφαλίδα [HumanTeam], όπου βρίσκονται οι βασικές πληροφορίες της ομάδας σας για κάθε αποστολή. Θέτοντας την τιμή -1 πίσω από κάθε όπλο και αντικείμενο, μπορείτε να το έχετε άπειρες φορές. Για παράδειγμα, εάν βάλετε Ammo_Bazooka=-1 στη Mission1, θα έχετε άπειρες βολές με bazooka. Εκτός από το να πειράξετε



τα ήδη υπάρχοντα, μπορείτε να προσθέσετε και δικά σας νέα όπλα. Κάτω, λοιπόν, από τη λίστα με τα όπλα της αποστολής τα οποία διαθέτετε, προσθέστε ένα από τα ακόλουθα:

- Ammo_Girder=-1
- Ammo_Bazooka=-1
- Ammo_Parachute=-1
- Ammo_BlowTorch=-1
- Ammo_LowGravity=-1
- Ammo_Handgun=-1
- Ammo_Firepunch=-1
- Ammo_Bungee=-1
- Ammo_CrateSpy=-1
- Ammo_Jetpack=-1
- Ammo_BaseballBat=-1
- Ammo_Shotgun=-1
- Ammo_Grenade=-1
- Ammo_ClusterBomb=-1
- Ammo_BlowTorch=-1
- Ammo_Batrope=-1
- Ammo_Prod=-1
- Ammo_FastWalk=-1
- Ammo_LaserSight=-1
- Ammo_PneumaticDrill=-1
- Ammo_Batrope=-1
- Ammo_Longbow=-1
- Ammo_Mine=-1
- Ammo_SelectWorm=-1
- Ammo_SuperSheep=-1
- Ammo_BridgeKit=-1
- Ammo_Dragonball=-1

Ετσι, θα αποκτά η ομάδα σας το συγκεκριμένο όπλο και αντικείμενο και θα μπορείτε να το χρησιμοποιείτε χωρίς το φόβο μήπως σας τελειώσει. Εύχομαι να τερματίσετε γρήγορα το παιχνίδι :).

CLIVE BARKER'S UNDYING

Το εν λόγω παιχνίδι μού σύστησε ο εκλεκτός συνάδελφος, τον οποίο σέβομαι και εκτιμώ αφάνταστα, Οδυσσέας Darklord Κουράφαλος, ο οποίος (αν δεν με απατά η... RAM μου) είχε την τιμή να κάνει και το review του. Ετσι, λοιπόν, το ίδιο βράδυ που απέκτησα το παιχνίδι, στρώθηκα για gaming... Αποτέλεσμα; Να αλλάξω τρεις φορές εσώρουχα! Κατουρήθηκα από το φόβο μου ο καημένος :(. Φοβερή ατμόσφαιρα, τρόμος πλανάται σε κάθε γωνία, ουρλιαχτά, κλάματα, τέρατα, μπαμ μπουμ! Τι άλλο να περιμένει κανείς από ένα παιχνίδι! Μαζί με το Max Payne πιστεύω ότι αποτελούν τα καλύτερα Single Player 3D Action Games του χρόνου.

Πάμε τώρα να δούμε πώς μπορείτε να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη, σκοτώνοντας τα τέρατα του Undying. Καθώς παίζετε το παιχνίδι πατήστε Tab, έτσι ώστε να ανοίξει το Chat Window, και στη συνέχεια πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:



- **Addall:** Για να αποκτήσετε όλα τα spells και όπλα του παιχνιδιού.
- **set aeons.patrick health 999:** 999 στο health.
- **set aeons.patrick mana 999:** 999 στο mana.
- **AmpAttSpel:** Ανεβάζετε επίπεδο στο επιλεγμένο spell.
- **infiniteMana 1:** Αποκτάτε ατελείωτο mana. Εάν θέσετε 0 αντί 1, τότε το επαναφέρετε στο φυσιολογικό.
- **becomeLight 1:** Φωτίζει. Εάν θέσετε όπου 1 το 0, τότε επανέρχεστε στον φυσιολογικό φωτισμό.
- **Flight:** Πετάτε!
- **Showfps:** Βλέπετε τα FPS (Frames Per Sec-

onds) - όχι ακριβώς cheats αλλά σχετικά χρήσιμη εντολή για όλα τα 3D action παιχνίδια.

Βέβαια, ενδεχομένως να δημιουργηθεί ένα προβληματάκι με τα cheats, διότι εάν ο υπολογιστής δει ότι έχετε πάνω από 100 ζωή, τότε τα bosses του παιχνιδιού δεν θα σας επιτίθενται! Χρησιμοποιήστε την εντολή set.aeons.patrick health 100 για να επανέλθετε στο φυσιολογικό και τότε το τέρας θα πάρει μπρος και θα αρχίσει να σας βαράει :). Πάει και αυτό...

Κλείνοντας, να αναφέρω πως μπορείτε να επισκεφτείτε όλους τους χάρτες του παιχνιδιού με απλές εντολές. Απλή και χρήσιμη εντολή για όσους έχουν τερματίσει το παιχνίδι και θέλουν να ξαναπαίξουν μερικές πίστες. Προσοχή: Οσοι δεν το έχετε τερματίσει, μην το χρησιμοποιήσετε γιατί θα χαλάσει τις εκπλήξεις του παιχνιδιού (ναι, τώρα σας έπεισα!). Και πάλι ανοίξτε με Tab την κονσόλα και πληκτρολογήστε ένα από τα παρακάτω βάζοντας πρώτα την εντολή Start (π.χ. Start Aeons).

- Aeons
- Catacombs_Cisterns
- Catacombs_Cliffs
- Catacombs_Entrance
- Catacombs_Exit
- Catacombs_Exit_After
- Catacombs_LairOfLizbeth
- Catacombs_LairOfLizbethPostCU
- Catacombs_LowerLevel
- Catacombs_SaintsHall
- Catacombs_Tunnels
- Catacombs_WellRoom
- Catacombs_WindChamber
- CU_01
- CU_02
- CU_03
- CU_04
- CU_05
- CU_06
- CU_07
- CU_08
- CU_09
- CU_10
- CU_11
- CU_12



- CU_13
- Entry
- EternalAutumn_FinalFight_Arch
- EternalAutumn_FinalFight_Arena
- EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
- EternalAutumn_FinalFight_Ruins
- EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
- EternalAutumn_Ravines_Bridge
- EternalAutumn_Ravines_Chase
- EternalAutumn_Ravines_Chieftain
- EternalAutumn_Ravines_Forest
- EternalAutumn_Transition
- EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
- EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
- EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
- Grounds_Cottage
- Grounds_dock_night
- Grounds_Lighthouse
- Grounds_Mausoleum_Approach
- Grounds_Mausoleum_Entrance
- Grounds_Mausoleum_Tunnels



- Grounds_OldCemetery
- Manor_CentralLower
- Manor_CentralLower_After
- Manor_CentralLower_night
- Manor_CentralLower_storm
- Manor_CentralUpper
- Manor_CentralUpper_After
- Manor_CentralUpper_PostOneiros
- Manor_CentralUpper_storm
- Manor_Chapel
- Manor_Chapel_night
- Manor_Crypt
- Manor_EastWingLower
- Manor_EastWingLower_After
- Manor_EastWingLower_night
- Manor_EastWingUpper
- Manor_EastWingUpper_After
- Manor_EastWingUpper_night
- Manor_EntranceHall
- Manor_EntranceHall_FromKitch
- Manor_EntranceHall_Intro
- Manor_EntranceHall_Night
- Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove



- Manor_EntranceHall_Storm
- Manor_EntranceHall_ToKitch
- Manor_FrontGate
- Manor_FrontGate_night
- Manor_FrontGate_Night_Return
- Manor_Gardens
- Manor_Gardens_night
- Manor_Gardens_storm
- Manor_GreatHall_night
- Manor_GreatHall_Storm
- Manor_InnerCourtyard
- Manor_InnerCourtyard_Storm
- Manor_NorthWingLower
- Manor_NorthWingLower_After
- Manor_NorthWingLower_night
- Manor_NorthWingLower_storm
- Manor_NorthWingUpper
- Manor_NorthWingUpper_night
- Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
- Manor_NorthWingUpper_storm
- Manor_PatricksRoom
- Manor_TowerRun_night
- Manor_TowerRun_storm
- Manor_WestWing
- Manor_WestWing_Hall1
- Manor_WestWing_Night
- Manor_WidowsWatch_storm
- Monastery_Past_Church
- Monastery_Past_Exterior
- Monastery_Past_Interior
- Monastery_Past_LivingQuarters
- Monastery_Present_Church
- Monastery_Present_Cove



- Monastery_Present_Entrance
- Monastery_Present_InnerSanctum
- Monastery_Present_Tunnels
- Oneiros_Amphitheater
- Oneiros_City1
- Oneiros_City2
- Oneiros_HowlingWell
- Oneiros_Intro
- Oneiros_Oracle
- Oneiros_RetreatBath
- Oneiros_RetreatExterior
- Oneiros_RetreatSecondFloor
- Oneiros_RetreatStudio
- Oneiros_ZigguratInterior
- Oneiros_ZigguratLower
- Oneiros_ZigguratUpper
- PiratesCove_Barracks
- PiratesCove_Exterior
- PiratesCove_Pier
- PiratesCove_Pool
- PiratesCove_TreasureRoom
- playground
- SmokeTest
- StandingStones_FirstVisit
- StandingStones_KingFight
- start

ALONE IN THE DARK 4

Πώς λέμε Μόνος στο Σπίτι; Ετσι λέμε και Μόνος στα Σκοτάδια Νούμερο 4. Η τέταρτη επεισοδιακή συνέχεια του θρυλικού αυτού παιχνιδιού, γεμάτη τρόμο και μαύρα σκοτάδια! Καιρός, λοιπόν, να βγείτε από τα μαύρα σκο-



τάδια και να δείτε το φως - και τι εστί φως; Μα, φυσικά, τα cheats! Οχι, θα χαλάτε τη ζαχαρένια σας...

Προκειμένου να ενεργοποιήσετε τα cheats, πρέπει να κάνετε τα ακόλουθα: Πατήστε Start->Run και κάνετε Browse. Βρείτε στο σκληρό δίσκο σας πού έχετε εγκατεστημένο το Alone In The Dark και επιλέξτε το αρχείο Alone4.exe. Κάνετέ το Open. Στο επόμενο μενού, αμέσως μετά τα διαλυτικά, πληκτρολογήστε -wizardmaster και πατήστε ΟΚ. Δηλαδή, αν υποθέσουμε ότι έχετε το παιχνίδι εγκατεστημένο στο di-



rectory e:\games\alone in the dark 4, πρέπει να γράφει "e:\games\alone in the dark 4" -wizardmaster. Τώρα, ανοίγοντας το inventory σας, θα εμφανιστεί το menu με τα vheats... So simple! :).

FALLOUT TACTICS

Πάμε τώρα να δούμε ορισμένα κολπάκια για το Fallout Tactics, το οποίο είχα παρουσιάσει στο τεύχος 140 (Ιούνιος 2001).

ΚΟΛΠΟ ΠΡΩΤΟ

Καθώς θα παρακολουθείτε τα Credits, κρατήστε πατημένο το Shift για να ακούσετε διάφορα σχόλια από την development team. Επίσης, πατήστε ALT στο Credit Sequence για να δείτε μερικά αστεία πραγματάκια...

ΚΟΛΠΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

Με αυτό το κολπάκι μπορείτε να κονομήσετε τρελά φράγκα :). Πηγαίνετε στον τύπο όπου κάνετε Recruit νέα μέλη για την ομάδα σας, στη βάση της Brotherhood Of Steel, διαλέξτε ένα οποιοδήποτε μέλος και κάνετέ το recruit. Μετά πάρτε του όλα τα αντικείμενα (κυρίως την πανοπλία) και δώστε τα στους υπόλοιπους χαρακτήρες σας. Επειτα επιστρέψτε τον πίσω, μιλώντας πάλι στον Recruiter. Επειτα πάρτε άλλον recruit, γδύστε τον και επιστρέψτε τον. Αφού τους πάρετε όλους, μπορείτε να τους ξανακάνετε recruit και πάλι θα φοράνε πανοπλίες... Οπότε άντε φτου και από την αρχή. Αφού έχετε γεμίσει πανοπλίες, όπλα και αντικείμενα και οι



κεντρικοί χαρακτήρες σας δεν μπορούν να κουνηθούν από το βάρος, πηγαίνετε και πουλήστε τα... Θα κονομήσετε τρελά φράγκα! Αν είστε άπληστοι, κάνετε το ίδιο κόλπο για κάνα δίωρο και θα γίνετε εκατομμυριούχοι... Καλά κέρδη, λοιπόν.

ΚΟΛΠΟ ΤΡΙΤΟ

...και φαρμακερό! Στην ουσία δεν πρόκειται για cheat, αλλά για μία απλή αλλά αποτελεσματική τακτική. Οταν θέλετε να ανοίξετε μία πόρτα και δεν γνωρίζετε τι κρύβεται πίσω της, τότε κάνετε το εξής. Φέρτε έναν χαρακτήρα και βάλτε τον να έρπει μπροστά στην πόρτα. Από πίσω του φέρτε έναν χαρακτήρα γονατιστό και από πίσω του ακριβώς ακόμα έναν όρθιο. Επιλέξτε Aggressive Mode, Burst στα όπλα και με τον ξαπλωμένο χαρακτήρα ανοίξτε την πόρτα! Ο,τι και να είναι από πίσω πιστέψτε πως δεν θα αντέξει την αναμέτρηση με τους τρεις χαρακτήρες σας. Εάν αντέξει, δύο τινά υπάρχουν: είτε είναι Boss είτε ο Superman. Το δεύτερο αποκλείεται, οπότε... θα το γεμίσετε τρύπες, όπως και να έχει! Καλή συνέχεια στην Αδελφότητα του Ατσαλιού (μπρρ... άσχημα ακούγεται στα ελληνικά!).

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

Το όχι και τόσο επιτυχημένο expansion για το Half-Life, διαθέτει και αυτό τους κωδικούς του προκειμένου να σας απαλλάξει από το



μαρτύριο...δηλαδή να το παίξετε. Ναι, το ξέρω, ώρες ώρες γίνομαι κακός, αλλά That's The Way It Is. Για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα του παιχνιδιού, τρέξτε το από το Run με το πρόθεμα -console στο τέλος. Δηλαδή, εάν έχετε το παιχνίδι στο directory c:\games\Half-Life Blueshift, πρέπει να γράψετε στο path του Run " c:\games\Half-Life Blueshift " -console και μετά να πατήσετε ΟΚ. Μόλις μπείτε στο παιχνίδι και πριν να φορτώσετε την πίστα στην οποία είστε, πατώντας το πλήκτρο ~ κατεβάστε την κονσόλα και πληκτρολογήστε sv_cheats 1. Με αυτό τον τρόπο ενεργοποιείτε τα cheats του Blue Shift και μπορείτε να τα



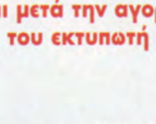
Μέχρι σήμερα, αν ήθελες να αγοράσεις εκτυπωτή έπρεπε να επιλέξεις ταχύτητα ή ποιότητα ή οικονομία.

Μέχρι σήμερα.



S400 *S450* *S6300* *S630* *S800*

PROGRESS



ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ ΜΕΛΑΝΙΑ

Απόλυτη οικονομία και μετά την αγορά του εκτυπωτή

Γιατί σήμερα η Canon παρουσιάζει τη **νέα γενιά εκτυπωτών S,** με κορυφαίες διακρίσεις, που συνδυάζει *μέγιστη ταχύτητα, φωτογραφική ποιότητα και απόλυτη οικονομία.*

Με αποκλειστικό σύστημα 4 και 6 Ανεξάρτητων Μελανιών για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία. Τώρα το Μαύρο, το Cyan, το Magenta και το Yellow είναι σε 4 ανεξάρτητα δοχεία. Έτσι αλλάζετε μόνο το χρώμα που σας έχει τελειώσει και δεν πετάτε τα αχρησιμοποίητα χρώματα. Με νέα μελάνια για εκτυπώσεις ζωντανές, φωτεινές και χρώματα που παραμένουν ανεξίτηλα για πάνω από 25 χρόνια, με PhotoRealism™ για πιστή απόδοση των φωτοσκιάσεων, Advanced Microfine Droplet Technology™, σταγόνες μεγέθους μόνο 0.67 pl και αναλύσεις 2400x1200 dpi, απολαμβάνετε την τελειότερη διαβάθμιση χρωματικών αποχρώσεων, ακόμα και σε απλό χαρτί, που έχει παράγει ποτέ έγχρωμος εκτυπωτής. Και φυσικά όλα αυτά με ταχύτητες εκτύπωσης που αγγίζουν τις 15.000 ριπές ψεκασμού το δευτερόλεπτο, 17 σελίδες το λεπτό και δυνατότητα μετατροπής σε scanner.

ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ S ΜΕ ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ

Νέα γενιά εκτυπωτών S της Canon: *S100, S400, S450, S300, S500, S600, S630, S4500, S6300, S800 Photo.* Για φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία *χωρίς συμβιβασμούς.*

EISA

TIPA

PC MAGAZINE ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

RAM 6'01

intersys αε sa

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.canon-europa.com

Canon
ΝΟ 1 ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΣΤΟ ΧΡΩΜΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ CANON. ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΘΙΕΡΩΜΕΝΑ



δουλέψετε. Πληκτρολογήστε ένα από τα παρακάτω:

- **god:** Για να μπείτε σε God Mode, όπως είμαι εγώ στο T4C δηλαδή.
- **noclip:** NOCLIP Mode, περνάτε δηλαδή μέσα από τοίχους και τα λοιπά...
- **impulse 101:** Παίρνετε όλα τα όπλα.
- **sv_gravity x:** Οπου x η βαρύτητα του παιχνιδιού. 800 είναι το κανονικό του παιχνιδιού, 0 για καθόλου βαρύτητα. Βάλτε τιμές και πειραματιστείτε.
- **sv_accelerate x:** Οπου x η επιτάχυνση στην κίνηση και το άλμα σας. Το φυσιολογικό είναι το 10. Αν ανεβάσετε παραπάνω, θα πηγαίνετε όπως ο Armstrong στο φεγγάρι.
- **skill x:** Οπου x η δυσκολία του παιχνιδιού. 1 = Εύκολο, 2 = Μέτριο 3 = Δύσκολο.
- **map x:** Οπου x, βάλτε ένα από τα παρακάτω για να μεταφερθείτε στον αντίστοιχο χάρτη.

- ba_canal1
- ba_canal1b
- ba_canal2
- ba_canal3
- ba_elevator
- ba_hazard1
- ba_hazard2
- ba_hazard3
- ba_hazard4
- ba_hazard5
- ba_hazard6
- ba_maint
- ba_outro
- ba_power1
- ba_power2
- ba_security1
- ba_security2
- ba_teleport1
- ba_teleport2
- ba_tram1
- ba_tram2
- ba_tram3
- ba_xen1
- ba_xen2
- ba_xen3
- ba_xen4
- ba_xen5
- ba_xen6
- ba_yard1
- ba_yard2
- ba_yard3
- ba_yard3a
- ba_yard3b
- ba_yard4
- ba_yard4a
- ba_yard5
- ba_yard5a



ANACHRONOX

Anachronox, ένα RPG που πήγε να περάσει απαρατήρητο, αλλά, τελικά, τράβηξε αρκετά βλέμματα πάνω του. Δεν είναι απογοητευτικό ως παιχνίδι, αλλά δεν είναι κάτι special (βλ. Max Payne). Επειδή, όμως, ξέρω ότι αρκετοί από εσάς ασχολείστε με αυτό, θα σας πω μερικά κολπάκια προκειμένου να σας βοηθήσω να το τελειώσετε μια ώρα αρχύτερα! Με έναν οποιονδήποτε Text Editor ανοίξτε το αρχείο AnachronoxanoxdataCONFIGSDefault.cfg, που βρίσκεται στο Directory του Anachronox στον σκληρό δίσκο σας. Βρείτε την παράμετρο Set Debug 0 και αλλάξτε τη σε Set Debug 1 (δηλαδή αντί για 0 βάλτε 1). Αφού κάνετε αυτήν τη μικρο-επεμβασούλα, καθώς παίζετε το παιχνίδι πατήστε ˜ για να κατέβει η κονσόλα και πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:





- **invoke 1:86** Ενεργοποιεί το cheat menu
- **battlewin:** Γλιτώνετε τις μάχες
- **noclip:** Τοίχοι, ντουβάρια... πλέον δεν είναι εμπόδια!
- **map:** Γράψτε map και το όνομα του χάρτη όπου θέλετε να μεταφερθείτε

PC

ΧΑΡΤΕΣ

tours	senderss	hephfactory
tours2	scommons	hephpipes
bricksb	sendormitory	hephlava
hovel	routubes1	levant1
rowdys	routubes2	levant2
bricksd	mugmug	levant
whacks	redlight	kraptonbay
zordos	sexmach	kraptonmaze
mmuseum	orange	kraptonjail
onegate	tubbies	ballotine
bricksc	slutopia	baltown
casinox	starport	doren
tenements	labbuilding	waugees
bricksc2	servicetunnel	whitendon
franks	sunstrip	whitecaves
grumpos	votowne	tensil
mystech1	chamber	temple
mystech2	republic	commiteon
sewagic1	warshipbay	commbase
sewagic2	hephpoor	limbus
slounge	hephaestus	crevicelanding
museum	hephtower1	crevice
vendomart	hephtower2	


ΕΡΕΒΟΣ
...ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΑΙ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΜΟΝΟ ΝΥΧΤΑ...
ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ SOUNDTRACK ΣΕ ΞΕΧΩΡΙΣΤΟ CD-ROM
Website: http://www.erevos.mainpage.net
Τηλ: 9937645 - 9937646



ONI GUIDE

Μέρος Β΄

Συνεχίζουμε, φίλοι μου, και αυτόν το μήνα την πλήρη λύση του Oni που σας προσφέρει το "PC Master". Ελπίζουμε να μείνετε απόλυτα ευχαριστημένοι, μια και πρόκειται για ό,τι πληρέστερο μπορείτε να βρείτε για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Τον επόμενο μήνα θα δημοσιευθεί το τρίτο και τελευταίο μέρος της λύσης.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

6η ΠΙΣΤΑ

SAVE POINT 1

Ξεκινώντας, προχωρήστε ευθεία και κρυφτείτε πίσω από το δεύτερο περιπολικό. Περιμένετε να σας δουν και να έρθουν προς το μέρος σας οι δύο strikers. Αυτός στα αριστερά κρατάει όπλο (ενώ εσείς τίποτα). Γι' αυτό να είστε σκυμμένοι καθώς πλησιάζει, για να μην του δοθεί η ευκαιρία να σας πυροβολήσει. Αφοπλίστε τον και πάρτε το hypo που θα του πέσει, όπως επίσης το όπλο. Βεβαίως, δεν πρέπει να αφήσετε και τον άλλο striker παραπονεμένο!

Μπείτε στις πόρτες στο βάθος. Αλλοι δύο εχθροί σάς καλοδέχονται. Χρησιμοποιήστε τις σφαίρες στο όπλο, γιατί σύντομα θα το πετάξετε. Αφού τους νικήσετε, μπείτε στην πόρτα απέναντι από αυτές που εισήλθατε. Ενας tanker φυλάει το mercury bow. Σκοτώστε τον κι αυτόν και πάρτε το πολύτιμο αγαθό του. Εξουδετερώστε τον τύπο με το plasma gun πάνω στο φορτηγό απλώς με μία βολή του τόξου. Μπείτε στο άνοιγμα αριστερά, στρίψτε πάλι αριστερά και θα δείτε έναν συνάδελφο να αγωνίζεται σε μία άνιση μάχη εναντίον δύο ισχυρών αντιπάλων. Βοηθήστε τον (...easy to say!).

Μπείτε στο δωμάτιο εκεί δίπλα. Ενας tanker είναι στην άλλη άκρη και σκοτώνει μία συνάδελφο. Σπεύστε μήπως και προλάβετε το μοιραίο. Αφού ξεμπερδέψετε μαζί του, βγείτε πάλι έξω με προσοχή. Αλλος ένας striker παραφυλάει στα αριστερά. Πηγαίνετε κολλητά με τον τοίχο για να τον παρατηρήσετε χωρίς να σας αντιληφθεί και μόλις γυρίσει από την άλλη μεριά, πλησιάστε τον αργά και σπάστε του την πλάτη.

Κάνετε μεταβολή και μπείτε στη μία από τις δύο πόρτες στο τέλος του διαδρόμου. Οχι σε αυτήν με τα χρωματιστά γράμματα, στην άλλη. Θα βρείτε έναν striker που πρέπει να ξεπαστρέψετε γρήγορα και μία επιστήμονα, που θα σας δωρίσει ένα hypo (να 'ναι καλά η γυναίκα!). Πηγαίνετε τώρα στην άλλη πόρτα απέναντι (ναι, αυτή με τα γράμματα). Αν δεν έχετε μαζί σας τον TCTF officer, μπορείτε εύκολα να επιτεθείτε από πίσω στον comm trooper που φυλάει την κονσόλα. Αλλιώς θα πρέπει να δώσετε μάχη, γιατί ο συνάδελφος θα σας προδώσει (θα τρέξει κατευθείαν στο "ψαχνό"). Ενεργοποιήστε την κονσόλα και βγείτε έξω.

Voilá, ένας tanker που αναζητά καινούριες γνωριμίες... Δείξτε του ότι δεν έχετε όρεξη για τέτοια, κοιτάζοντάς τον με το δολοφονικό βλέμμα σας... Σύντομα θα καταφτάσει ακόμη ένας striker. Τελειώνοντας και με αυτόν, μπείτε στην πόρτα που ξεκλειδώσατε για να βγείτε στις σκάλες.

Η Shinatama σας ενημερώνει για τα τεκταινόμενα. Τρέξτε κατευθείαν και μπείτε στην πόρτα του πρώτου ορόφου. Αν ρίξετε μια φευγαλέα ματιά στα τζάμια αριστερά, θα δείτε μια γερή μάχη να μαίνεται! Σπεύστε να συμμετάσχετε (με το mercury bow ανά χείρας!) τρέχοντας ευθεία, αριστερά και πάλι αριστερά, και ό,τι διασώσετε... Θα συναντήσετε πρώτη φορά και δύο elite αντιπάλους, τον έναν από τους οποίους με force-field. Μη ρίξετε με κανένα όπλο πάνω του, γιατί: 1ον) Δεν θα καταλάβει τίποτα, αφού έχει το force-field να τον προστατεύει. 2ον) Οταν τον σκοτώσετε, θα μπορέσετε να πάρετε εσείς το force-field, οπότε δεν το θέλετε αποδυναμωμένο!

Κατά τ' άλλα, στον άλλον elite είστε ευπρόσδεκτοι να του ρίξετε με το τόξο, όπως επίσης σε όποιον άλλον σας δυσκολέψει ιδιαίτερα. Θυμηθείτε ότι, αν μείνετε μόνοι εναντίον όλων, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να τρέχετε και να βαράτε στα κλεφτά. Από το να κάθεστε σε ένα μέρος και να σας βαράνε τρεις συγχρόνως, είναι σίγουρα καλύτερο!

Επιστρέψτε στο διάδρομο από τον οποίο μπήκατε και μπείτε στην πόρτα που είναι στη μέση του διαδρόμου και οδηγεί σε δωμάτιο. Θα βρείτε μία συνάδελφο κι έναν κόκκινο ninja. Μαζί εύκολα θα τον σκοτώσετε. Δυστυχώς, αυτή θα καθίσει εκεί να προστατεύει κάτι αμάχους... Βγείτε και σκοτώστε τον comm trooper, που ξετρύπωσε από το πουθενά στα αριστερά του διαδρόμου. Προσοχή, έχει όπλο.

Επειτα κατευθυνθείτε στις δύο αντίστοιχες του ισογείου πόρτες, όπου η μία ήταν απέναντι από την άλλη. Πάλι μπείτε πρώτα στην απλή. Ενας tanker παραμονεύει. Υπάρχουν και δύο επιστήμονες εκεί, αλλά δεν πρόκειται να σας δώσουν τίποτα, οπότε αδιαφορήστε για τη ζωή τους! Μπείτε τώρα και στην απέναντι και βοηθήστε το συνάδελφο. Ούτε αυτός θα σας ακολουθήσει! Δοκιμάστε να ενεργοποιήσετε την κονσόλα. Τίποτα. Χμ! το objective δείχνει ότι είναι στον δεύτερο όροφο, οπότε επιστρέψτε στις σκάλες και ανεβείτε στο δεύτερο.

Δύο εχθροί σάς περιμένουν με ανοιχτές αγκάλες. Και οι δύο αφή-





Τρεις συνάδελφοι, αναίσθητοι στο έδαφος. Τελικά, πρέπει να με πειράζει πολύ αυτή η φασολάδα, δεν εξηγείται αλλιώς...



Χρησιμοποιώντας το grappling hook, θα προωθηθείτε μέχρι το δωμάτιο όπου κρατούν τη Shinatama.

νουν από ένα hypo πίσω τους. Μπείτε στο δωμάτιο στα δεξιά. Αλλος ένας με όπλο τριγυρνά εκεί, γι' αυτό φυλαχτείτε και αφοπλίστε τον. Μιλήστε με τους δύο αμάχους που βρίσκονται εκεί. Ο ένας σας δίνει ένα hypo. Εχει και μία κονσόλα με ενδιαφέρουσες πληροφορίες...

Βγαίνοντας έξω, άλλοι δύο θα έχουν καταφτάσει στο πεδίο μάχης για να το γλεντήσουν κι αυτοί. Δείξτε τους ότι το γλέντι έχει τελειώσει και καλά θα κάνουν να πάνε για ύπνο [ΜΟΝΙΜΑ! :)]. Καθαρίστε ό,τι έχει μείνει από τα γύρω δωμάτια και μπείτε στο δωμάτιο με την κονσόλα. Αυτό ξεκλειδώνει την πόρτα του τρίτου ορόφου. Α, υπάρχει κι ένας striker μέσα. Χωρίς όπλο, ευτυχώς! Κάνετε ό,τι είναι να κάνετε και περάστε για μια επίσκεψη στα παλικάρια του τρίτου ορόφου...

Με το που θα μπείτε, σπεύδει να σας υποδεχτεί το πρωτοπαλίκαρο, μόνο που είναι γυναίκα και μάλιστα πολύ δύσκολη αντίπαλος (σας μοιάζει κιόλας!). Αν έχετε το mercury bow ακόμα, είστε τυχεροί. Αλλιώς θα πρέπει να τη βγάλετε με τον παραδοσιακό τρόπο... Αν και καλύτερα θα είναι να την προσπεράσετε και να πάτε γρήγορα αριστερά, όπου ένας TCTF trooper (κι όχι officer) δίνει μάχη 1 on 1. Σκοτώστε τον αντίπαλό του και θα σας βοηθήσει με την άλλη. Περάστε έπειτα στο διάδρομο απέναντι, όπου κείτονται 3 ψόφιοι συνάδελφοι. Πάρτε το hypo και το forcefield.

Επιστρέψτε στο δωμάτιο μόλις δεξιά από εκεί που μπήκατε. Στο βάθος και δεξιά διεξάγεται άλλη μία μάχη. Συνδράμετε και σε αυτήν, αν και δεν θα λάβετε ανταμοιβή... Πίσω ξανά και προχωράτε μέχρι το τέλος του διαδρόμου, στις δύο γνωστές πόρτες. Πρώτα στην κόκκινη όπου, εκτός από έναν striker, θα βρείτε και μία κονσόλα με πληροφορίες για το Barabas, και μετά απέναντι στην κίτρινη. Ανεβείτε τις σκάλες και παρακολουθήστε τον Barabas να αρπάζει τη Shinatama. Και ναι, επιτέλους, save point!!!

SAVE POINT 2

Μπείτε στην πόρτα που είναι μπροστά σας. Εδώ δεν έχει πολλά να πω για το πώς θα ανέβετε προς τα πάνω. Καταρχήν, θα πρέπει να εξουδετερώσετε τον τύπο με το scram cannon που περιφέρεται, χωρίς να μπείτε στη γραμμή πυρός του TCTF officer. Πάρτε το scram cannon, πηγαίνετε στο κενό ανάμεσα στα δύο κτήρια (ώστε από πάνω σας να μαίνεται η μάχη) και ρίξτε όλες τις σφαίρες κάθετα στον αέρα. Ολο και κάτι θα πετύχετε. Ξαναγυρίστε στο αρχικό όπλο σας, διαβάστε τις πληροφορίες στη διπλανή κονσόλα και αρχίστε να ανεβαίνετε.

Θα πρέπει να ανεβείτε στον τρίτο. Ανεβαίνοντας τον όροφο θα τρέχετε, γιατί είστε ακάλυπτοι κατά τη διάρκεια της ανάβασης, θα βοηθάτε τους συναδέλφους σας σε κάθε όροφο, θα μπαίνετε στα δωμάτιο να ελέγχετε για power ups και θα συνεχίζετε στον επόμενο όροφο. Προσωπικά, μέχρι εκείνη τη στιγμή, είχα ένα mercury bow για όπλο, δίχως όμως επιπλέον ballistic clips, οπότε χρησιμοποίησα τις δύο εναπομείνασες βολές για να σκοτώσω εχθρούς που ήταν σε πιο πάνω όροφο (ώστε να μην πυροβολούν, καθώς θ' ανέβαινα). Προσοχή, το πέρασμα από τον πρώτο στο δεύτερο κι από το δεύτερο στον τρίτο είναι κομματάκι δύσκολο, αφού και οι δύο ράμπες είναι μισοκατεστραμμένες. Πάρτε φόρα, πηδήξτε από το κατά το δυνατόν δεξιότερο τμήμα της ράμπας και κάνετε flip στον αέρα (με το crouch την κατάλληλη στιγμή) για λίγο επιπλέον ύψος στο πήδημα. Ειδικά το τελευταίο πήδημα πρέπει να είναι το καλύτερο δυνατό. Αλλιώς θα κάνετε μια βουτιά στο κενό και δώσ' του πάλι από την αρχή!

Δυστυχώς, το πέρασμα από τον τρίτο στον τέταρτο είναι ανθρωπίνως αδύνατον να εκτελεστεί με πήδημα, όσο καλά εκτελεσμένο κι αν είναι. Γι' αυτό μπείτε στο δίπλα δωμάτιο, βρείτε τον τεχνικό και ζητήστε του ένα torch. Κατευθυνθείτε προς τα εκεί που σας δείχνει το objective και πηδήξτε πάνω στο ασανσέρ. Απολαύστε!

SAVE POINT 3

Μπαίνετε στο χώρο που κρατούσαν τη Shinatama με τρόπο μάλλον θεαματικό! Μία red striker με forcefield κι ένας tanker περιπολούν εκεί δίπλα. Τρόπος να τους κρυφτείτε δεν υπάρχει. Σαν να μην έφτανε αυτό, στον πύργο πιο πάνω είναι κι ένας elite με mercury bow! Απέναντι αριστερά υπάρχει η κονσόλα που ξεκλειδώνει την πόρτα που θα σας επιτρέψει να συνεχίσετε, ενώ στο σκοτάδι τέρμα δεξιά υπάρχει ένα phase cloak. Μπορείτε, αν θέλετε, να το χρησιμοποιήσετε για να μη σας βλέπουν αυτοί οι δύο και να τους σκοτώσετε με backbreaker ή να τους ξεπαστρέψετε με τον παραδοσιακό τρόπο (και το plasma gun σας), και μόλις κατέβει ο elite με το bow (γιατί σύντομα θα κατέβει), να πάρετε το power up και να τον σκοτώσετε εύκολα.

Κάνετε ό,τι από τα δύο θέλετε. Ούτως ή άλλως, θα δώσετε δύο μάχες και η μία θα είναι δύσκολη. Διαλέξτε ποια. Πάντως, αν, τελικά, δώσετε την πρώτη μάχη χωρίς phase cloak, να τριγυρνάτε όλο γύρω από τη βάση του πύργου για να μην μπορεί να σας πετύχει ο elite. Επειτα ξεκλειδώστε την πόρτα με την κονσόλα και μπείτε. Σκοτώστε αυτόν που είναι μέσα, ανεβείτε τις σκάλες και σκοτώστε άλλους δύο (ο ένας με plasma).

Βγείτε στην πλατφόρμα και



Ενα backbreaker, ενώ είμαι αόρατος. Τι απόλαυση! Τι ηδονή! Ναι! Ναι! ("...Θέλω κι εγώ από αυτό το σαμπουάν!")



ακολουθήστε την κατεύθυνση του objective. Ενας κόκκινος ninja έρχεται προς το μέρος σας. Δοκιμάστε να τον ρίξετε στο κενό, έχει περισσότερο γέλιο έτσι... Στο δεύτερο δωμάτιο που θα συναντήσετε, τέρμα δεξιά πάνω σε ένα μηχάνημα έχει ένα ballistic clip. Ακουμπώντας στο μηχάνημα αυτό, πηδήξτε στο λέβητα απέναντι (dash, jump & crouch). Πάρτε φόρα και με τον ίδιο ακριβώς τρόπο πηδήξτε τώρα στο μηχάνημα και λάβετε την ανταμοιβή σας. Συνεχίστε την πορεία σας προς το objective.

Πηγαίνετε στο τελευταίο δωμάτιο και ανεβείτε τις σκάλες. Ακολουθήστε την ίδια ακριβώς πορεία με πριν, σκοτώνοντας τους πάντες στο διάβα σας (δεν θα βρείτε και πολλούς). Ανεβείτε και τις τελευταίες σκάλες και μπείτε στην πόρτα που θα βρείτε μπροστά σας. Σε λίγο θα δώσετε μια δεύτερη και καθοριστική μάχη με τον Barabas. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να κάνετε οικονομία και σε πυρομαχικά και σε υγεία. Γι' αυτό αφήστε πρώτα το συνάδελφο να βγάλει το φίδι από την τρύπα ή πολύ απλά τρέξτε ευθεία, στη γυάλινη πόρτα αριστερά, και κάνετε τον κύκλο του κτηρίου για να βρεθείτε κατευθείαν δίπλα στον Barabas, παρακάμπτοντας τους ενδιάμεσους εχθρούς.

SAVE POINT 4

Εδώ αρχίζει η μάχη με τον Barabas, που λίγο πολύ είναι πανομοιότυπη με την προηγούμενη που είχατε δώσει. Οι στρατηγικές, λοιπόν, παραμένουν οι ίδιες. Αφοπλίστε τον στην αρχή κι έπειτα αφήστε τον να πηγαίνει για το όπλο και τον βαράτε την ώρα που πάει να το φορτίσει, αδειάζοντας παράλληλα πάνω του τα όπλα σας μέχρι εξαντλήσεως των πυρομαχικών.

Αφού το κάνετε αρκετές φορές, θα σταματήσει να πηγαίνει για το όπλο. Επειτα αρχίστε να τρέχετε προς το μέρος του, για να τον πιάνετε και να τον πετάτε. Οπως και πριν, έτσι και αυτή τη φορά δείχνει μικρή δυνατότητα να αποτρέπει τις λαβές, κάτι που, φυσικά, οφείλετε να εκμεταλλευτείτε. Ενώ στις περιπτώσεις που τον αφήνατε να πάει για το όπλο και τον βαράγατε, έπειτα μπορούσατε να του ρίξετε μια κλοτσιά την ώρα που ήταν οριζοντιωμένος, τώρα δεν προτείνεται να το κάνετε γιατί σηκώνεται πολύ γρήγορα και δεν προλαβαίνετε να πάρετε φόρα και να τρέξετε πάνω του.

Επειτα από αυτό μπορείτε να δοκιμάσετε να σκύβετε όλη την ώρα και να ρίχνετε κλοτσιές προς το μέρος του ακατάπαυστα. Είναι επίσης μία τακτική που δύσκολα αντιμετωπίζει. Οταν κάνει earthquake (και αυτό ισχύει ανά πάσα στιγμή!), σκύβετε και κοιτάζετε προς το μέρος του, χωρίς να πατάτε κανένα άλλο κουμπί. Επίσης, προς το τέλος θα αρχίσει τα stronger and stronger spells του, γι' αυτό να μην τον αφήνετε να ξεστρατίσει και πολύ. Επίσης, αν ελπίζετε ότι θα ολοκληρώσετε στα γρήγορα τη μάχη ρίχνοντάς τον στον γκρεμό, γελιέστε. Θα επιστρέψει αεριωθούμενος και θα προσγειωθεί πίσω σας!

Αυτά έχω να πω για την εν λόγω μάχη. Εφαρμόζοντάς τα, γρήγορα θα φτάσετε στον επιθυμητό στόχο. Αν μάλιστα έχετε και δύο hypos έτοιμα να συνδράμουν στο σκοπό αυτό, τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα. Με ένα hypo κάτι πάει κι έρχεται. Χωρίς καθόλου hypos, θα φτύσετε αίμα... Καλή επιτυχία, λοιπόν!

7η ΠΙΣΤΑ

SAVE POINT 1

Προχωρήστε ευθεία και κοιτάξτε δεξιά, τον πρώτο φρουρό που κάνει περιπολία πάνω στη γέφυρα. Προσπαθήστε να φτάσετε μέχρι τον πρώτο στύλο χωρίς να σας αντιληφθεί και επιτεθείτε του από πίσω. Πάρτε του το plasma gun και το energy clip. Βγείτε τώρα από τη γέφυρα και πηγαίνετε στο κτήριο απέναντι από εκεί όπου ξεκινήσατε και δεξιά. Θα βρείτε ένα phase cloak. Δεν είναι και τρομερά χρήσιμο, λόγω των μεγάλων αποστάσεων που πρέπει να διανύσετε μέχρι να βρείτε εχθρό, αλλά για να σκοτώσετε άλλον έναν αρκεί. Πηγαίνετε στη γέφυρα και σκοτώστε και το δεύτερο φρουρό που είναι λίγο πιο πέρα, με backbreaker εννοείται.

Ο τρίτος θα καταλάβει ότι "κάτι παίζεται" και θα σπεύσει στον τόπο του εγκλήματος. Αφοπλίστε τον πρώτα και μετά αδειάστε το plasma gun πάνω του, αφού ούτως ή άλλως θα πάρετε το scram cannon του! Πάρτε και το ballistic clip που του έπεσε... Πηγαίνετε στο δωματιάκι αριστερά, ξεκλειδώστε την πόρτα απέναντι, πάρτε το hypo που είναι πίσω από την κονσόλα και μπείτε μέσα στην πόρτα που άνοιξε.

Ενας εργάτης είναι εκεί, που θα σας προμηθεύσει με άλλο ένα hypo. Ανοίξτε την πόρτα και κοιτάξτε κλεφτά σε ποιο σημείο βρίσκονται οι δύο που περιπολούν στον δεξιό κι αριστερό διάδρομο. Σκοπός σας είναι να σκοτώσετε τον δεξιά με τα χέρια, να πυροβολήσετε και να σκοτώσετε με το plasma αυτόν που περιπολεί αφ' υψηλού και μετά να αιφνιδιάσετε και να αποτελειώσετε με backbreaker τον tanker του αριστερού διαδρόμου. Επειτα ανεβείτε με τις σκάλες, πηγαίνετε ως την άλλη άκρη (κοντά στην πόρτα που μπήκατε) για να πάρετε ένα forcefield και επιστρέψτε στην πόρτα για να συνεχίσετε.

Αλλος ένας εργάτης με hypo. Διαβάστε δύο πράγματα από την κονσόλα στα αριστερά και με προσοχή ανοίξτε την άλλη πόρτα. Φροντίστε να σκοτώσετε με το όπλο σας αυτόν που πυροβολεί από ψηλά. Στα δεξιά υπάρχει ένα δωμάτιο με μία κονσόλα και μία φιλική agent που θα σας δώσει το PSP (Phase Stream Projector). Δεν είναι ό,τι καλύτερο, αλλά από το τίποτα, το προτιμούμε. Ανοίξτε το ασανσέρ και μπείτε μέσα.

SAVE POINT 2

Προσοχή με το πού θα βγείτε από το ασανσέρ. Ενας striker περιπολεί στα δεξιά. Αν είναι δυνατόν, κάνετέ του backbreaker. Μην τον πετάξετε από κάτω, γιατί θα σας δώσει ένα ballistic clip. Energy clip θα προτιμούσαμε αυτή την ώρα, αλλά πάρτε το, θα δείτε πόσο χρήσιμο θα φανεί. Προχωρήστε λίγο μέχρι ο τοίχος αριστερά σας να εξαφανιστεί και δείτε στη μικρή γέφυρα από πάνω αριστερά ένα nija με όπλο. Ρίξτε του με το Phase stream και θα πέσει στο κενό :). Συνεχίστε ευθεία, μέχρι το τέλος του διαδρόμου.

Προσοχή εδώ. Απέναντι είναι ένας εκνευριστικότατος striker με plasma gun. Το χειρότερο είναι ότι έχει ατέλειωτες σφαίρες! Οπότε, μόλις πάτε να διασχίσετε το άλλο μέρος του διαδρόμου, αυτός θα σας πυροβολεί αδιάκοπα και θα πρέπει να κάνετε dashing για να τον αποφύγετε. Σαν να μην έφτανε αυτό, υπάρχει άλλος ένας striker στην άλλη μεριά αυτού του διαδρόμου, τον οποίο θα πρέπει να σκοτώσετε κανονικά για να λάβετε ανταμοιβή ένα hypo. Βρείτε καταφύγιο δίπλα στο δωμάτιο με την κονσόλα και κάνετε εκεί τη μάχη σας. Μετά ενεργοποιήστε και την κονσόλα και μπείτε στην πόρτα. Μέσα θα είναι μία θηλυκιά striker και ένα mercury bow (ευτυχώς, όχι στα χέρια της). Αποτρέψτε την από το να πλησιάσει το bow, χρησιμοποιώντας ό,τι απέμεινε από το όπλο που σύντομα θα εγκαταλείψετε. Νικήστε την και πάρτε και τα λάφυρα (hypo και mercury bow!). Τι χρήσιμο που φαίνεται τώρα το ballistic clip που πήρατε στην αρχή, ε;

Βγείτε, τώρα, από την άλλη πόρτα. Κοιτάξτε ψηλά και θα δείτε έναν τύπο με scram cannon. Σκοτώστε τον με όποιον τρόπο θέλετε. Μετά πηγαίνετε από το διάδρομο στα δεξιά και αντιμετωπίστε τον tanker. Αν μπορείτε να το κάνετε και στα κρυφά, ακόμη καλύτερα. Ο άλλος διάδρομος είναι πάλι επικίνδυνος, γιατί απέναντι είναι άλλος ένας με plasma rifle. Ομως, τα δικά του πυρομαχικά είναι πεπερασμένα, γι' αυτό αρκεστείτε σε strafing και μη χαλάτε πολύτιμες βολές με το bow. Ανεβείτε τις σκάλες και αποτελειώστε και τον τελευταίο, που έχει και το όπλο ανά χείρας. Θα πάρετε άλλο ένα hypo. Στην άλλη άκρη του υπερυψωμένου διαδρόμου υπάρχει μία κονσόλα. Ενεργοποιήστε την και μπείτε στην πόρτα πίσω σας.

Υπάρχει ένας επιστήμονας με hypo και σε αυτό το δωμάτιο. Συνεχίστε πιο πέρα, αλλά προσεκτικά, γιατί στο κεντρικό υπερυψωμένο διάζωμα είναι ένας striker με πολυβόλο. Το bow, πιστεύω, θα τον τακτοποιήσει για τα καλά. Από εδώ και πέρα πρέπει να καθαρίσετε τους πάντες στην περιοχή. Δεν ξέρω πόσοι ακριβώς είναι, γιατί οι μισοί, καθώς έτρεχαν προς τα εμένα, έπεφταν στο κενό! Πάντως, αφού καθαρίσετε τους κοντινούς, αφήστε τους υπόλοιπους να σας πυροβολούν από μακριά μέχρι να τους τελειώσουν τα πυρομαχικά και σκοτώνετέ τους με τα χέρια, όταν καταφτάνουν κοντά. Ούτως ή άλλως, οι βολές του plasma με strafing αποφεύγονται εύκολα, ενώ το πυροβόλο από μακριά είναι άχρηστο. Στον κοντινό τοίχο υπάρχει ένα phase cloak που μπορείτε να το πάρετε πηδώντας σε ένα από τα κουτιά δίπλα στο κενό και μετά πάνω στο ύψωμα, αλλά άμα τα έχετε πάει καλά μέχρι στιγμής, δεν νομίζω να θελήσετε να το ριψοκινδυνεύσετε τόσο πολύ. Καλά είστε κι έτσι...

Προχωρήστε αρκετά προς τα εκεί που σας υποδεικνύει το objective, ώσπου να συναντήσετε έναν πύργο με τον ninja με τα άπειρα πυρομαχικά πάνω και δύο strikers δεξιά κι αριστερά. Στον ninja ρίξτε με το mercury bow, δεν υπάρχει άλλος τρόπος να τον σκοτώσετε (κάνετε strafe μέχρι να πάει για reload, σημαδέψτε κι εκτελέστε!). Τους άλλους δύο σας τους αφήνω να τους περιποιηθείτε όπως εσείς θέλετε. Είναι κρίμα, πάντως, να ξοδέψετε βολές από το τόξο.

Στον δεξιό διάδρομο θα βρείτε ένα ballistic clip και στον αριστερό ένα hypo, μία κονσόλα και ένα ασανσέρ. Ξέρετε τι να κάνετε...

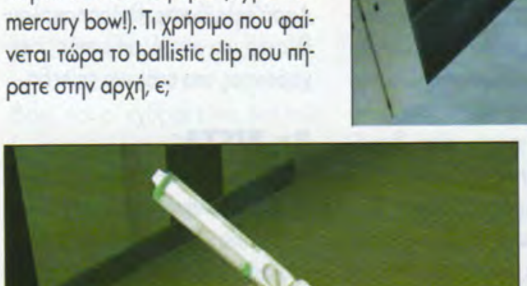
Κατεβείτε με το ασανσέρ. Το παιχνίδι ΔΕΝ έχει σωθεί ακόμα, γι' αυτό μην κάνετε καμιά χαζομάρα! Μπείτε στο δωμάτιο στα αριστερά και ανοίξτε την πόρτα απέναντι με την κονσόλα. Πριν να μπείτε στην πόρτα, κόψτε όλο αριστερά και βρείτε έναν εργάτη που θα σας δώσει ένα hypo. Μπείτε μέσα και βοηθήστε τον "σεκιουριτά" στη μάχη του με τον κόκκινο ninja. Εχει ένα phase stream projector εκεί, αλλά εσείς έχετε ακόμη το mercury bow, έτσι; Μιλήστε του και θα σας πει τι πρέπει να κάνετε.

SAVE POINT 3

Μην τρέξετε κατευθείαν. Περιμένετε να περάσουν τα 19 δευτερόλεπτα, ώστε να το πατήσετε μόνοι σας το κουμπί και να είστε περισσότερο προετοιμασμένοι. Οταν είστε έτοιμοι, πατήστε το κουμπί και με dashing βγείτε από την πόρτα που μπήκατε πριν, κόψτε όλο αριστερά προς το κατηφορικό μέρος του διαδρόμου και αρχίστε να τρέχετε πάνω στον ηλεκτροφόρο σωλήνα. Κάθε φορά που περνάει



"Λυπάμαι, κύριε, αλλά το club είναι γεμάτο."
-"Τουλιάς."
-"Γιατί δεν το λέγατε τόση ώρα; Περάστε παρακαλώ!" (ο πεινασμένος καρβέλια ονειρεύεται! :))



Πετάει, πετάει... η Konoko!

ένα πιο δυνατό δακτυλίδι ηλεκτρισμού, πηδάτε. Ας ελπίσουμε ότι θα το κάνετε αρκετά γρήγορα, ώστε να μη σας βρει η επαναφορά ενέργειας πάνω στο σωλήνα...

Αν όλα γίνουν σωστά, το παιχνίδι θα σωθεί, ώστε να μη χρειαστεί να το επαναλάβετε σε περίπτωση που χάσετε λίγο αργότερα. Μη νομίζετε, όμως, ότι θα έχετε την ίδια ευνοϊκή μεταχείριση και αργότερα, όπου η ανωτέρω γνώση θα θεωρείται προαπαιτούμενη και δεδομένη...

SAVE POINT 4

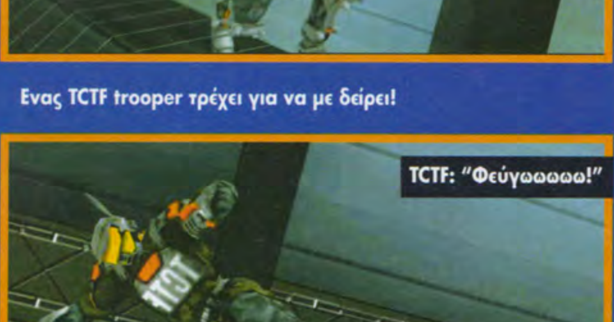
Κολλήστε στον τοίχο για να μη σας πετύχει ο ninja με το plasma rifle. Θα βγει έξω, οπότε αφοπλίστε τον και σκοτώστε τον με τα ίδια σας τα χέρια. Πάρτε το energy clip που κουβαλούσε. Μπείτε μέσα και διαβάστε μερικές πληροφορίες από την κονσόλα εκεί. Βγείτε από την άλλη πόρτα και πηγαίνετε να πάρετε ένα hypo από τον εργάτη που κρύβεται εκεί. Θα μπουν, όμως, δύο strikers να σας εμποδίσουν. Σκοτώστε τους και εισπράξτε άλλο ένα hypo από τον έναν εξ αυτών. Επιστρέψτε στη μεριά όπου σκοτώσατε τον άλλο ninja και προχωρήστε ευθεία.

Σιγά σιγά προχωρήστε και κρυφτείτε πίσω από την τελευταία κολόνα. Οταν ο μπλε ninja φύγει από τα αριστερά σας και κατευθυνθεί προς την κόκκινη πόρτα, ακολουθήστε τον και κάνετε ένα backbreaker. Θα σας δει ένας tanker, οπότε αμέσως μετά κανονίστε τον κι αυτόν. Μαζέψτε το hypo που έπεσε από τον ninja και μπείτε στο δωμάτιο με την κονσόλα για να ξεκλειδώσετε τη διπλανή πόρτα.

COME AND... GO!



Ενας TCTF trooper τρέχει για να με δείρει!



Κι από εκεί βγήκε το γνωστό "Φύγε, όπως ήρθες."

Μπείτε μέσα και ακούστε με προσοχή τα όσα θα σας πει ο επιστήμονας. Είναι ένα από τα μεγάλα hints για το τι πρόκειται να επακολουθήσει. Βγείτε από τα δεξιά και σκοτώστε τον μπλε ninja και τον tanker. Προσωπικά για τον tanker συνιστώ mercury bow, γιατί σε συνδυασμό με τον ninja μπορεί να σας προκαλέσουν μεγάλους μπελάδες. Το μόνο καλό που έχει αυτή η μάχη είναι ότι θα κερδίσετε ένα forcefield κι ένα hypo, οπότε, αν πιστεύετε ότι δεν το χρειάζεστε, αποφύγετέ την. Επειτα, πάντως, επιστρέψτε μέσα, ενεργοποιήστε τον κονσόλα και κάνετε άλλη μία φορά παρόμοια διαδρομή στον ηλεκτροφόρο σωλήνα. Προσοχή, πρέπει να φύγετε από αριστερά από το δωμάτιο.

Προχωρώντας θα δείτε μία υπερυψωμένη πλατφόρμα στα αριστερά. Πρέπει να πηδήξετε την ώρα που κάνετε dashing κι όχι να σταματήσετε και μετά να δοκιμάσετε το πήδημα, γιατί δεν θα φτάσετε. Μη φοβάστε ότι θα πέσετε κάτω. Δεν υπάρχει κενό από κάτω, οπότε δεν θα σκοτωθείτε. Αλλος είναι ο λόγος για τον οποίο πρέπει οπωσδήποτε να προσγειωθείτε πάνω στην πλατφόρμα...

Ελπίζοντας ότι η προσγείωση πέτυχε, σκοτώστε τον striker και με αργά βήματα κατεβείτε τη σκάλα και πηγαίνετε στο άνοιγμα από πίσω. Θα βρείτε έναν κόκκινο tanker που είναι αξιοζήλευτος αντίπαλος! Ευτυχώς, έχει γυρισμένη την πλάτη, οπότε θα τον αποδυναμώσετε σημαντικά με ένα backbreaker. Ρίξτε του μια-δυο ακόμα και θα πεθάνει. Θα ρίξει μάλιστα δύο hypos, δείγμα τού πόσο δυνατός είναι στη μάχη! Αν, λοιπόν, είχατε πέσει κάτω, θα είχατε προσγειωθεί δίπλα στον tanker και θα σας έβγαζε την πίστη μέχρι να τον σκοτώσετε (εκτός, φυσικά, αν είχατε το mercury bow!).

Τέλος, κατεβείτε κάτω με τη ράμπα (δεν είναι τρύπα αυτό που φαίνεται, έχει και ράμπα για να κατεβαίνεις). Βοηθήστε τον security officer ενάντια στον μπλε ninja και μιλήστε του για κάτι bonuses. Ενεργοποιήστε την κονσόλα, για να σώσετε το παιχνίδι.

SAVE POINT 5

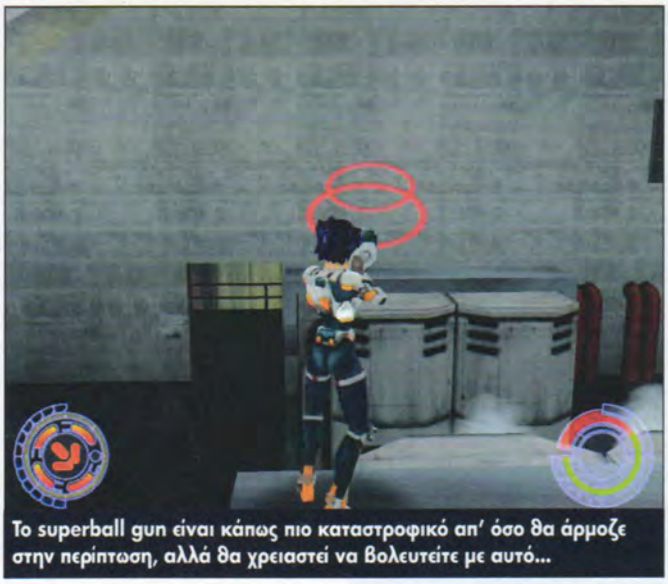
Μπείτε στην πόρτα και αντιμετωπίστε τον κόκκινο ninja με το όπλο. Ο συνάδελφος θα σας βοηθήσει, αλλά μόνο μέχρι εκεί. Η δεύτερη πόρτα κρύβει μία τεράστια γεννήτρια που εκτοξεύει ηλεκτρικές εκκενώσεις προς κάθε κατεύθυνση και δύο μπλε ninja. Αν είχατε προβλέψει να πάρετε το forcefield από αυτή τη δύσκολη μάχη πιο πριν, τώρα δεν θα διατρέχατε απολύτως κανέναν κίνδυνο. Αν έχετε ακόμη το mercury bow, τα πράγματα θα γίνουν ακόμη πιο εύκολα. Ρίξτε μία βολή εδώ για να μείνετε 1on1 με τον άλλο. Αποτελειώστε τον κι αυτόν και συνεχίστε με γοργά βήματα στην άλλη πόρτα, κινούμενοι όσο πιο άκρη γίνεται και εκτελώντας αρκετά τάκλιν.

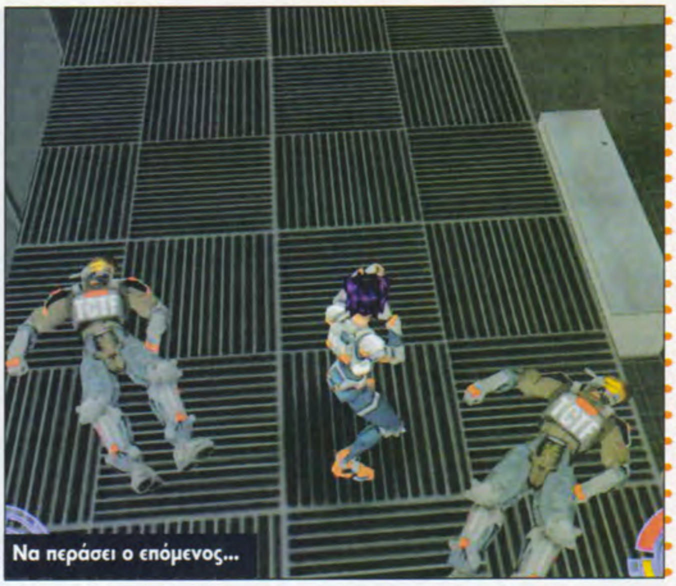
Το δεύτερο πανομοιότυπο δωμάτιο κρύβει έναν tanker. Αν έχετε τουλάχιστον δύο βολές ακόμα στο bow, ρίξτε τη μία εδώ. Αλλιώς θα πρέπει να τον "βγάλετε" με το δύσκολο τρόπο. Θα δώσει ένα hypo, πάντως. Προχωρήστε στο τρίτο δωμάτιο, αφού ντοπαριστείτε επαρκώς με hypos, έτοιμοι να ξοδέψετε και την τελευταία σφαίρα από το όπλο που έχετε πάνω σας.

Θα συναντήσετε μία θηλυκή striker με forcefield και δύο κόκκινους ninja. Σκοτώστε τον έναν, αν είναι δυνατόν στα γρήγορα, αφοπλίστε την κοπέλα από το PSP και πλακώστε τους πάντες στο ξύλο. Αφού τελειώσετε, θα παρακολουθήσετε μια μικρή cut scene, προχωρώντας στο επόμενο επίπεδο.

8η ΠΙΣΤΑ

Με το καλημέρα σάς επιτίθενται δύο strikers, ένας από κάθε πλευρά. Κόψτε αριστερά, κάνετε τον κύκλο του μηχανήματος και δώστε μερικές μπουνιές στον ένα. Οταν έρθει κι ο άλλος, αρχίστε να τρέχετε και να τους βαράτε έναν έναν με κλοτσιές στον αέρα. Μόλις ξεμπερδέψετε με αυτούς, εκτελέστε


Το superball gun είναι κάπως πιο καταστροφικό απ' όσο θα άρμοζε στην περίπτωση, αλλά θα χρειαστεί να βολευτείτε με αυτό...


Να περάσει ο επόμενος...

μερικά πηδήματα για να πάρετε το superball που είναι πάνω σε ένα από τα μηχανήματα. Δεν είναι ό,τι καλύτερο την παρούσα στιγμή, αλλά από το τίποτα...

Προχωρήστε και κατεβείτε τις σκάλες όσο πιο προσεκτικά γίνεται. Τέσσερις εχθροί υπάρχουν εδώ. Ενας tanker και 2 strikers κι ένας ninja με όπλο. Ο tanker θα επιτεθεί πρώτος. Σκοτώστε τον και συνεχίστε. Δοκιμάστε, αν γίνεται, να σκοτώσετε ξεχωριστά τον καθένα από τους εχθρούς, αιφνιδιάζοντάς τους. Αν δείτε μια καλή ευκαιρία για να ρίξετε μια βολή με το superball, μη διστάσετε. Φυλάξτε και για το επόμενο δωμάτιο πυρομαχικά, που θα είναι ακόμη πιο απαραίτητα.

Το κυριότερο αγαθό σε αυτό το κομμάτι της πίστας είναι η υγεία σας, αφού δύσκολα ανανεώνεται (λίγα τα ευρισκόμενα hypos) και ακόμη πιο δύσκολα διαφυλάσσεται (δεν έχετε όπλο της προκοπής, ούτε forcefield ούτε άλλη βοήθεια, και οι εχθροί είναι πολλοί). Γι' αυτό προσπαθήστε να τρώτε όσο λιγότερα χτυπήματα γίνεται. Το δεύτερο δωμάτιο έχει πιο δύσκολους αντιπάλους (θηλυκές strikers) και ένα PSP, στα χέρια του εχθρού, όμως!

Σας εύχομαι καλή τύχη σε αυτές τις μάχες μέχρι το πρώτο save point, γιατί θα τη χρειαστείτε! Είναι δύσκολες και θα χρειαστεί να τις επαναλάβετε αρκετές φορές μέχρι να φτάσετε σώοι κι αβλαβείς στη Shinatama. Το δεύτερο δωμάτιο έχει κι ένα hypo, αντιδιαμετρικά αντίθετα από τη Shinatama. Αφού σκοτώσετε τους εχθρούς εκεί και πάρετε και το hypo, πλησιάστε τη Shinatama. Επίσης, φροντίστε να έχετε βεβαιωθεί ότι ξέρετε πολύ καλά προς τα πού πέφτει η σκάλα! Θα δείτε γιατί.

Πλησιάζοντας τη Shinatama, ένα χρονόμετρο αυτοκαταστροφής ξεκινάει και εσείς πρέπει να ξεφύγετε τάχιστα από την περιοχή της έκρηξης. Γρήγορα ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην πόρτα με το πράσινο φως. Μπουμ. Ευτυχώς τη γλιτώσατε. Σκοτώστε και την εχθρική δύναμη που επιτίθεται στον επιστήμονα εκεί.

SAVE POINT 1

Μιλήστε στον επιστήμονα που δέχεται να κάνει recalibration για να περάσετε απέναντι. Σταθείτε στην πόρτα και περιμένετε να φύγουν οι μπλε κύκλοι. Αμέσως αρχίστε να τρέχετε. Τα πηδήματά σας, για να αποφύγετε τα δακτυλίδια ηλεκτρισμού, πρέπει να είναι όσο πιο μικρά και ακριβή γίνεται, γι' αυτό μην πατάτε πολύ το κουμπί του jump. Επίσης, δεν πρέπει να χάσετε καθόλου χρόνο, γιατί "στην τρίχα" θα καταφέρετε να περάσετε, αν τα εκτελέσετε όλα σωστά και γρήγορα.

Στο νέο δωμάτιο, μιλήστε στην επιστήμονα και σας δίνει ένα forcefield. Βγείτε από την πόρτα. Ενας κόκκινος ninja κι ένας comm trooper με plasma gun τριγυρνάνε εκεί. Σκοτώστε τους και πάρτε το plasma από τον trooper. Ανεβείτε στον πρώτο όροφο και διαβάστε την πληροφοριακή κονσόλα. Νέο objective. Ανεβείτε άλλον ένα όροφο και σκοτώστε τον tanker εκεί. Ο επιστήμονας θα σας δώσει ένα hypo. Ανοίξτε την πόρτα με την κονσόλα εκεί δίπλα και μπείτε μέσα.

SAVE POINT 2

Εδώ θα παρατηρείτε ηλεκτρικές εκκενώσεις να διαρρέουν ημικυκλικούς διαδρόμους, οι οποίοι στη μέση έχουν μια κονσόλα που απενεργοποιεί για περιορισμένο χρονικό διάστημα την παροχή ρεύματος. Επίσης υπάρχουν και maintenance bots που δεν καταλαβαίνουν τίποτα από ηλεκτρισμό και σας θεωρούν εισβολέα. Το καλό όμως είναι ότι δεν έχουν καμία ειδική κίνηση, οπότε μπορείτε να μπλοκάρετε οποιαδήποτε επίθεσή τους, απλώς με το να στέκεστε ακίνητοι. Πιστεύω αυτό το tip θα σας βοηθήσει να τους νικήσετε άνετα.

Μπορείτε να ακολουθήσετε και τον πάνω δρόμο άμα θέλετε, που περιλαμβάνει πολλά πηδήματα ακριβείας και μερικά power-ups, αλλά δεν τον συνιστώ, ειδικά αν η υγεία σας βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα! Ο κάτω δρόμος περιέχει πολλά hypos και 2 ammo clips. Θα πηγαίνετε μέχρι τη μέση, θα μάχεστε το bot, θα απενεργοποιείτε τις εκκενώσεις, θα παίρνετε τα power-ups και θα συνεχίζετε στο επόμενο ημικύκλιο. Η πρώτη κονσόλα σάς δίνει πολύ χρόνο, η δεύτερη αρκετά λιγότερο, ενώ η τρίτη σας δίνει χρόνο ίσα ίσα για να περάσετε απέναντι.

Μπείτε από την άλλη πόρτα και σκοτώστε τη θηλυκή striker με το van de graaff. Βγείτε έξω και σύντομα θα σας επισκεφθεί ένας κόκκινος ninja με πυροβόλο. Κατεβείτε τις σκάλες. Στο ισόγειο είναι ένας μπλε injα με plasma gun. Αν δεν σας δει, είναι εύκολη λεία για backbreaker. Αν σας δει, τότε αποτελειώστε τον με λίγες μπουνιές. Η κονσόλα του πρώτου ορόφου κρύβει κάποιες επιπλέον πληροφορίες. Αφού τις διαβάσετε, μπείτε στην πόρτα του ισογείου.

Σκοτώστε τους δύο τύπους που θα σας ενοχλήσουν και πατήστε το κουμπί για recalibration. Επί τροχάδην πηγαίνετε πάνω στον ηλεκτροφόρο σωλήνα και προσπαθήστε να πηδήξετε και πάνω από τον striker, σε περίπτωση που δεν έχει ψοφήσει μέχρι να φτάσει σε εσάς. Επίσης, αγνοήστε τους πυροβολισμούς που ακούγονται στο βάθος (και τα πυρά που περνάνε ξυστά δίπλα από το κεφάλι σας), καθώς είναι απλώς για εφέ.

Βγαίνοντας απέναντι θα βρείτε μία θηλυκή striker κι έναν ninja. Η

Striker έχει ένα PSP. Αφοπλίστε την και σκοτώστε και τους δύο με τη βοήθεια του plasma rifle. Μπείτε στην άλλη πόρτα, για να σωθεί η πρόοδός σας.

SAVE POINT 3

Τρεις εχθροί υπάρχουν στο ισόγειο. Καλύτερα να ασχοληθείτε πρώτα με αυτόν το μαύρο που κρύβεται πίσω από το πρώτο κιβώτιο μπροστά σας, αφού τον έχει ήδη προσπεράσει ο tanker. Επίσης, μη διστάσετε να αδειάσετε το plasma πάνω τους, αφού σε λίγο θα πάρετε το scram cannon. Αφήστε, όμως, και λίγες βολές για τον τύπο με το scram που θα συναντήσετε σχετικά σύντομα.

Δυστυχώς, κανένας δεν αφήνει power-up με το πτώμα του, οπότε ανεβείτε παραπονεμένοι τις σκάλες. Αν σας βρει στο δρόμο αυτός με το scram, εκμηδενίστε τον με το όπλο σας και τρέξτε να κλέψετε το δικό του. Ο επιστήμονας του πρώτου ορόφου σάς δίνει πληροφορίες για το πώς να φύγετε. Εσείς συνεχίστε την ανοδική πορεία σας. Ο δεύτερος όροφος κρύβει δύο θηλυκές strikers (προσελκύστε τες, κοπανήστε την με dashing και αφού αποκτήσετε μία καλή απόσταση, τραβήξτε το όπλο, μεταβολή και μπουμ!). Ο τρίτος όροφος δεν κρύβει τίποτα. Ο τέταρτος κρύβει έναν striker με van de graaff, ένα tanker, έναν επιστήμονα με hypo και μία κονσόλα. Ενεργοποιώντας την κονσόλα ανοίγει η πόρτα του 5ου ορόφου και βγαίνουν δύο TCTF troopers.

Ωστόσο μην αφήσετε το ηθικό σας να αναπτερωθεί, διότι μην ξεχνάτε ότι τώρα είστε κυνηγημένοι από τους πάντες και τα πάντα. TCTF και Syndicate, και οι δύο θέλουν να σας πιουν το αίμα! Παρ' όλα αυτά, το scream cannon θα κάνει το θαύμα του. Βγείτε αμέσως έξω και αδειάστε και αυτό το όπλο πάνω τους! Επειτα ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε από την πόρτα που βγήκαν. Ανεβείτε με το ασανσέρ.

Προτού βγείτε από την πόρτα που ανοίγει, χρησιμοποιήστε ό,τι πυρομαχικά σάς έμειναν εναντίον του TCTF trooper απέναντί σας, ενώ όμως είστε μέσα στο δωματιάκι, για να μην ενεργοποιηθεί και αρχίσει να σας κυνηγάει! Επειτα κάνετε recalibration και ακολουθήστε το γνωστό δρόμο...

Τέσσερις TCTF troopers θα μπουν στο δωμάτιο και θα σας πάρουν στο κυνήγι, αλλά ευτυχώς το παιχνίδι αναλαμβάνει από μόνο του τον έλεγχο και ανταμείβεστε με μία καταπληκτική cut scene.

9η ΠΙΣΤΑ

Αυτό το level είναι αρκετά δύσκολο, διότι διαθέτει μόνο δύο save points. Γι' αυτό να είστε πολύ προσεκτικοί στις κινήσεις σας.

Πάλι με το καλημέρα εμπλέκεστε σε μάχη. Οπισθοχωρήστε και βρείτε καταφύγιο για τις σφαίρες πίσω από τις σκάλες. Αφού του τελειώσουν τα πυρομαχικά, βγείτε και σκοτώστε και τους δύο σεκιουριτάδες, παίρνοντας στο τέλος της μάχης το όπλο και το ballistic clip του ενός. Μπείτε στη μόνη ανοιχτή πόρτα στο ισόγειο, για να σωθεί το παιχνίδι.

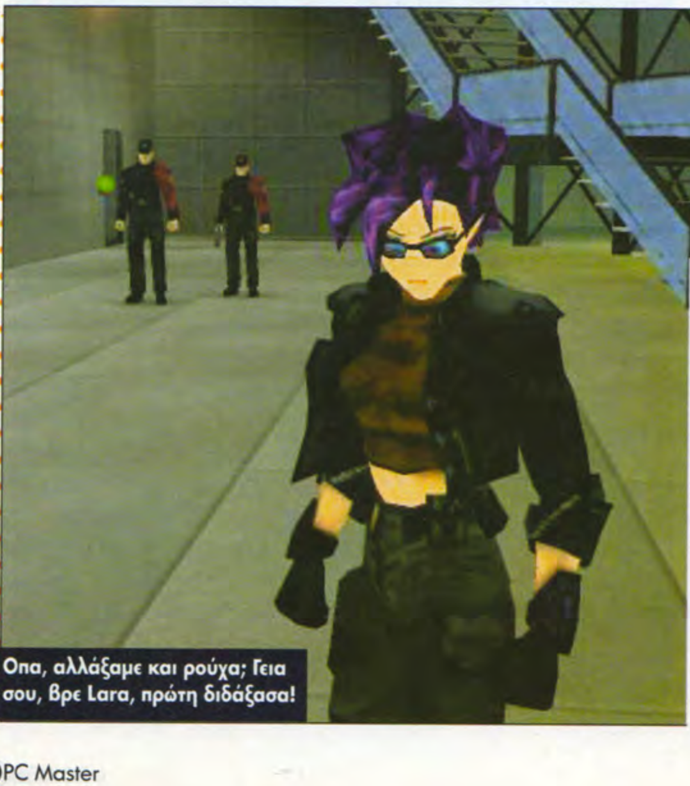
SAVE POINT 1

Ακούστε τι πρέπει να κάνετε. Πηγαίνετε δίπλα στην πόρτα, ώστε να μη φαίνεστε, αλλά να μπορείτε να παρακολουθείτε τις κινήσεις αστυνομικών. Μόλις δείτε ότι υπάρχει ευκαιρία να βγείτε, κάνετε την κίνησή σας, κόψτε όλο δεξιά και μπείτε στη δεύτερη πόρτα που θα συναντήσετε στα δεξιά σας (η πρώτη είναι κλειδωμένη). Από εκεί πηγαίνετε στην άλλη πόρτα του δωματίου (πάλι χωρίς να φαίνεστε) και δείτε την περιπολία ενός ενόπλου. Ακολουθήστε τον από πίσω μόλις σας προσπεράσει και σπάστε του την πλάτη στην πρώτη ευκαιρία. Πάρτε του το όπλο, με το οποίο (έχετε ήδη άλλο ένα) θα καθαρίσετε τους δύο σεκιουριτάδες. Μπείτε στο δωμάτιο απέναντι δεξιά, μιλήστε στον άνθρωπο που θα βρείτε εκεί και με την παρευρισκόμενη κονσόλα ξεκλειδώστε τις διόδους του πρώτου ορόφου.

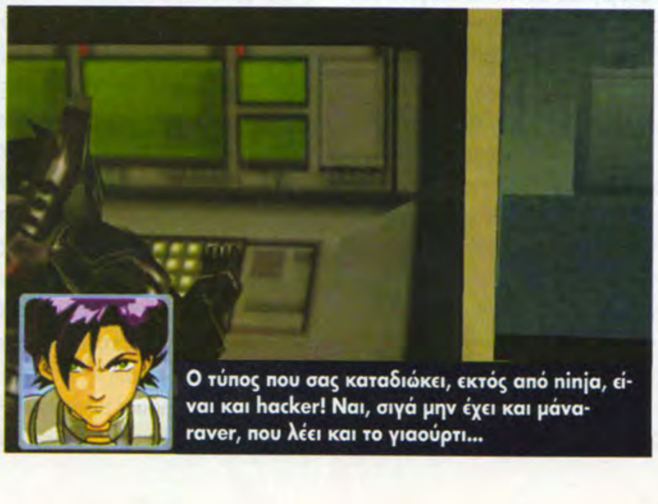
Βγείτε και μπείτε στο διπλανό δωμάτιο. Εχει ένα hypo. Πάρτε το. Προσοχή, από την άλλη πόρτα του δωματίου θα μπει σύντομα ένας φρουρός με plasma gun. Αφοπλίστε τον και σκοτώστε τον με το όπλο σας. Επειτα δανειστείτε το δικό του, όπως επίσης το energy clip που του έπεσε...

Βγείτε έξω, ανεβείτε τη δεξιά (έτσι όπως τις κοιτάμε) σκάλα, μπείτε από την πράσινη πόρτα και κόψτε δεξιά. Με ηρεμία πηγαίνετε πίσω από τον security officer και σπάστε του την πλάτη. Συνεχίστε σε αυτόν τον εξωτερικό διάδρομο, μπείτε από την άλλη πόρτα και προχωρήστε ήρεμα απέναντι μέχρι να σας δει κάποιος. Γυρίστε κάπου που να μη φαινόσαστε και δώστε τη μία μάχη. Επειτα κάνετε το ίδιο και για τον άλλο. Ετσι, δεν θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε και τους δύο εχθρούς μαζί. Μιλήστε στον άνδρα που περιφέρεται εκεί μερικές φορές, ώστε να σας πει πού είναι τα αρχεία και να σας δώσει ένα energy clip.

Στο αντιδιαμετρικά αντίθετο σημείο από εκεί όπου βρήκατε τον security officer και του σπάσατε την πλάτη, θα βρείτε άλλον ένα, πάλι με hypo ανά χείρας. Ξέρετε τι να κάνετε... Βγαίνοντας θα έρ-



Οπα, αλλάξαμε και ρούχα; Γεια σου, βρε Lara, πρώτη διδάξασα!



Ο τύπος που σας καταδιώκει, εκτός από ninja, είναι και hacker! Ναι, σιγά μην έχει και μάνα-raver, που λέει και το γιαούρτι...

θουν άλλοι δύο πράκτορες της TCTF να σας προϋπαντήσουν. Αφοπλίστε τον μεγάλο κι έπειτα σκοτώστε και τους δύο με τη βοήθεια του plasma rifle.

Η κεντρική πόρτα από τη μεριά που μπήκατε έχει μία κονσόλα που ξεκλειδώνει τις πόρτες του δεύτερου ορόφου. Χρησιμοποιήστε την κι επιστρέψτε από εκεί όπου αρχικά μπήκατε για να ανέβετε τις σκάλες. Μπείτε από όποια από τις δύο πόρτες θέλετε. Δεν παίζει ρόλο. Το δωμάτιο κάθε πόρτας έχει από μία κονσόλα (από τις τρεις που χρειάζονται για να ανοίξουν οι πόρτες της οροφής). Η τρίτη βρίσκεται στον κεντρικό διάδρομο, ανάμεσα στα δύο δωμάτια. Δυστυχώς, τα δωμάτια φυλάσσονται αρκετά καλά, γι' αυτό θα χρειαστεί να δώσετε γερές μάχες. Τα μπαλκονάκια στα οποία βγαίνουν οι πόρτες των δωματίων αξίζουν της προσοχής. Επίσης, χρειάζεται προσοχή καθώς θα χρησιμοποιείτε την κεντρική κονσόλα, γιατί είστε αφύλακτοι και... (mercury bow και τα τοιαύτα).

Αφού ξεκλειδώσετε την πόρτα που οδηγεί στην οροφή, ακολουθήστε την, περάστε άλλο ένα ζευγάρι πόρτες (εκμηδενίστε κάθε αντίσταση που θα συναντήσετε) και βρείτε την κονσόλα που ανοίγει τις πόρτες του ισογείου. Κατεβείτε από τις γνωστές σκάλες στο ισόγειο και χρησιμοποιήστε τις πόρτες που μόλις ξεκλειδώσατε για να πάτε στο υπόγειο... Μην ανησυχείτε, οι προγραμματιστές δεν μας άφησαν παραπονεμένους, καθώς έχει αρκετούς αντιπάλους στο δρόμο!

SAVE POINT 2

Προσέξτε τα laser. Δύο πηδήματα χρειάζονται την κατάλληλη στιγμή, για να τα αποφύγετε. Ενα καθώς έρχεται προς τα εσάς το laser που είναι στα πόδια κι ένα ελάχιστα αργότερα, μόλις ανοίξουν οι δύο κάθετες δεσμίδες. Επειτα προχωρήστε ευθεία και μπείτε σε μία από τις ανοικτές πόρτες. Δύο black ops με όπλα (1 πυροβόλο και 1 van de graaff) φυλάνε το δωμάτιο, σκοτώστε



Πολλά ανεβοκατεβάσματα έχει αυτό το επίπεδο. Αντε, πάλι το βλέπω να ιδρώνουμε. Τουλάχιστον κάνει καλό και στην επιδερμίδα! :)

τους και πηγαίνετε εκεί που υποδεικνύει το objective. Παρακολουθήστε την εξέλιξη.

Ο Muro έστειλε τον καλύτερο ninja του, τον Mukade, για να κλέψει τα αρχεία που θέλατε να δείτε. Πρέπει να τον εντοπίσετε και να του πάρετε τη δισκέτα πριν να δραπετεύσει. Χρησιμοποιήστε τις δύο κονσόλες στους τοίχους του δωματίου. Η μία ανοίγει κάτι πόρτες εκεί δίπλα κι η άλλη ενεργοποιεί μία κονσόλα στον τρίτο όροφο του κτηρίου, ώστε να μπορέσετε μέσω αυτής να απενεργοποιήσετε τις άμυνες με τα laser. Μπείτε στις πόρτες που ξεκλείδωσαν, ανεβείτε μέχρι τον τρίτο όροφο και βγείτε στα γνώριμα λημέρια.

Βρείτε την κονσόλα που απενεργοποιεί τις άμυνες και χρησιμοποιήστε την. Θα συναντήσετε παρέα, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα τους περιποιηθείτε καταλλήλως... Πίσω τώρα πάλι από εκεί που ήρθατε, επιστρέφετε στον δεύτερο όροφο και προχωρήστε ευθεία, μέσα από τις απενεργοποιημένες πλέον ακτίνες laser. Εφιστώ μονάχα την προσοχή σας στον ninja που είδατε να βγαίνει από την πόρτα, όταν απενεργοποιήσατε την άμυνα. Αν έχετε όπλο, αφήστε αυτό να τον περιποιηθεί κι οι μπουνιές σας ας παίξουν δευτερεύοντα ρόλο. Υπάρχει κι ένας δεύτερος μέσα στο δωμάτιο απ' όπου βγήκε ο πρώτος. Αν θέλετε δύο hypos κι έχετε εμπιστοσύνη στις δυνατότητές σας, μπείτε να τα πάρετε. Δεν είναι δα και τόσο δύσκολος...

Συνεχίστε στο επόμενο δωμάτιο. Αλλος ένας από δαύτους παραφυλάει. Σκοτώστε τον και ανοίξτε τις πόρτες με την κονσόλα εκεί δίπλα. Βγείτε και συνεχίστε μέχρι τις σκάλες. Κατεβείτε πρώτα κάτω και βγείτε έξω. Υπάρχουν αρκετοί snipers με mercury bows, οπότε εδώ θα αναδείξετε το ταλέντο σας ως sniper. Λογικά έχετε κι εσείς έναν (από αυτόν που σας πυροβολούσε, ενώ ήσαστε ακόμη στον τρίτο όροφο), ελπίζω να μην το πετάξατε! Οπότε θα είναι δίκαιη η μάχη. Αν πάλι βλέπετε ότι είναι σκούρα τα πράγματα, μην το δώσετε καθόλου... Μπείτε μόνο στις δύο πόρτες, σκοτώστε τους ninjas, πάρτε την ανταμοιβή σας και διαβάστε κι ένα-δύο πραγματάκια για το ποιόν του πρώην αρχηγού σας.

Επειτα ανεβείτε στο δεύτερο όροφο, μπείτε αρχικά στο πρώτο δωμάτιο, κάνετε τα καθιερωμένα και μετά στο δεύτερο, όπου "βόσκει" ο Mukade. Χμ, πηδάει απ' το παράθυρο (πηδηχτούλης ο άτιμος...). Κάνετε το ίδιο, μόνο πρώτα επιθεωρήστε το πήδημα πριν να το εκτελέσετε, για να μην υποστείτε μία άσχημη πτώση! Υποθέτω ότι τα καταφέρατε καλά και προχωρώ. Πάνω που ξαναβρήκατε τον ninja, το σκάει για άλλη μία φορά (σαν τον Καφούρο, όταν του προτείνω αναμέτρηση στο FIFA...). Αφήνει, όμως, άλλους για να σας κάνουν παρέα (τι gentleman!). Ξεμπερδέψτε τους στα γρήγορα (το level τελειώνει, οπότε δεν χρειάζεται να φυλάτε τα πυρομαχικά σας) και πηγαίνετε εκεί όπου δείχνει το objective. Παρακολουθήστε την Konoko να αυτοσχεδιάζει και την πρόοδό σας να σώζεται.

Στο επόμενο τεύχος θα δημοσιευτεί το τρίτο και τελευταίο μέρος του ONI guide. PC



Το καλοκαίρι πέρασε και για τους πιο πολλούς από εμάς αυτό σημαίνει "τα κεφάλια μέσα". Το ταξίδι μου στη Βολιβία ήταν εκπληκτικό, ίσως μάλιστα σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη να γράψω κάτι σχετικά με αυτό. Θα δούμε όμως, γιατί εν τω μεταξύ έχει πέσει πολλή δουλειά. Μέχρι τον άλλο μήνα που θα τα ξαναπούμε τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν τα μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Στο τεύχος αυτό δημοσιεύουμε τη συνέχεια της λύσης του Space Quest: The Lost Chapter, όπως σας έχουμε υποσχεθεί.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER

Στη λύση που ακολουθεί, με κεφαλαία είναι οι λέξεις που πρέπει να τυπώσεις ώστε να επικοινωνήσεις με το πρόγραμμα, να του πεις δηλαδή τι θέλεις να κάνει.

Εννοείται ότι έπειτα από κάθε τέτοια εντολή, π.χ. LOOK ή GET FLOWER, πατάς και το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την εντολή αυτή.

Αν σε μία διαδρομή μέσα σε μία οθόνη κάτι φαίνεται να μπλοκάρει το δρόμο σου, κάνε αριστερά ή δεξιά, πάνω ή κάτω για να το αποφύγεις και να συνεχίσεις την πορεία σου.

Υστερα από μερικές εντολές, μέσα σε παρενθέσεις, υπάρχει ένα νούμερο, π.χ. (+10/50). Αυτό αντιστοιχεί στο σκορ του παιχνιδιού και σημαίνει ότι με τη συγκεκριμένη εντολή παίρνεις 10 πόντους, οι οποίοι προστιθέμενοι στους υπόλοιπους που έχεις δίνουν ένα σύνολο 50 πόντων.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, περνάς στη MENU bar του παιχνιδιού, όπου οι πιο χρήσιμες λειτουργίες είναι οι SAVE, RESTORE, QUIT και οι ρυθμίσεις της ταχύτητας του χαρακτήρα.

Σημείωσε ότι πατώντας το πλήκτρο F3, ξαναεμφανίζεις την τελευταία εντολή που έχεις πληκτρολογήσει. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο σε αρκετές περιπτώσεις. Ετσι, π.χ., τυπώνεις την εντολή GET FISHING LINE και πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN, το πρόγραμμα σου απαντά ότι δεν είσαι αρκετά κοντά για να το πάρεις. Κολυμπάς λίγο πιο κοντά, πατάς το πλήκτρο F3 και ξαναεμφανίζεις την εντολή GET FISHING LINE, οπότε τώρα πια πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN παίρνεις το fishing line.

Ας δούμε, όμως, τη συνέχεια της λύσης του πολύ καλού αυτού παιχνιδιού.

ΣΤΟ ΠΕΣΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε σταματήσει στο σημείο όπου μπαίναμε μέσα στο πεσμένο αστρόπλοιο.

Μπαίνοντας μέσα, βρίσκεσαι σε έναν διάδρομο. Προχώρησε προς την πόρτα που βλέπεις μπροστά σου και τύπωσε LOOK, LOOK DOOR, LOOK PANEL, USE PANEL. Η πόρτα ανοίγει. Μπες μέσα στο δωμάτιο και προχώρησε μία οθόνη δεξιά. Προχώρησε στην πάνω δεξιά γωνία αυτής της οθόνης, μπροστά από τις ράβδους που φαίνονται ακριβώς στη ΝΕ γωνία του δωματίου και τύπωσε LOOK, LOOK RODS, GET ROD (+5/220).

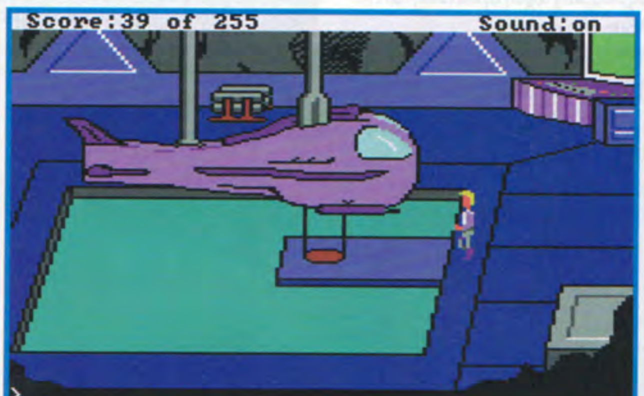
Τώρα φύγε και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Βγες από το δωμάτιο μέσω της πόρτας στα νότια και ξαναβρίσκεσαι στο διάδρομο που πρωτομπήκες στο σκάφος αυτό. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και τώρα προχώρησε βόρεια στο διάδρομο.

Στη νέα οθόνη μπες στο μεγάλο δωμάτιο (νότια) και προχώρησε κοντά στην πράσινη οθόνη στο δεξιό μέρος του δωματίου όπως κοιτάς την οθόνη. Τύπωσε: LOOK, LOOK SCREEN, LOOK PANEL, USE PANEL και ανοίγεις την "καταπακτή" στο έδαφος. Προχώρησε προσεκτικά, για να μην πέσεις κάτω, μέχρι την άκρη της καταπακτής και τύπωσε LOOK HATCH, LOOK LADDER, CLIMB LADDER. Κατεβαίνεις κάτω.

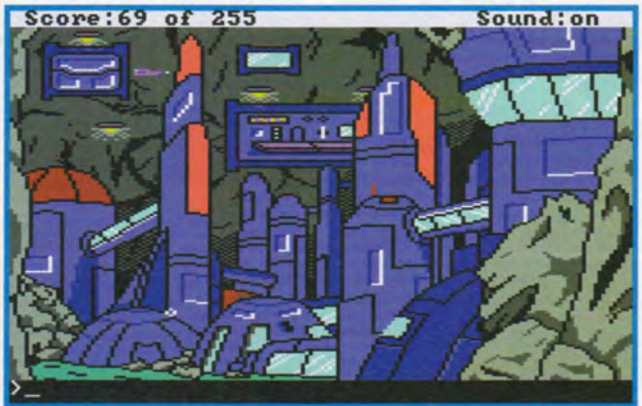
Εδώ τύπωσε LOOK, LOOK COMPARTMENT, πήγαινε προς την πάνω δεξιά γωνία της οθόνης (λίγο μετά τα ροζ αντικείμενα στο έδαφος) και OPEN COMPARTMENT, LOOK COMPARTMENT. Προχώρησε ένα δυο βήματα πιο δεξιά και LOOK LEVER, PULL LEVER. Πήγαινε και στάσου ακριβώς μπροστά από τα ροζ αντικείμενα στο έδαφος και τύπωσε PUT ROD INTO COMPARTMENT (+10/230). Τώρα πήγαινε κοντά στον κόκκινο μοχλό και PULL



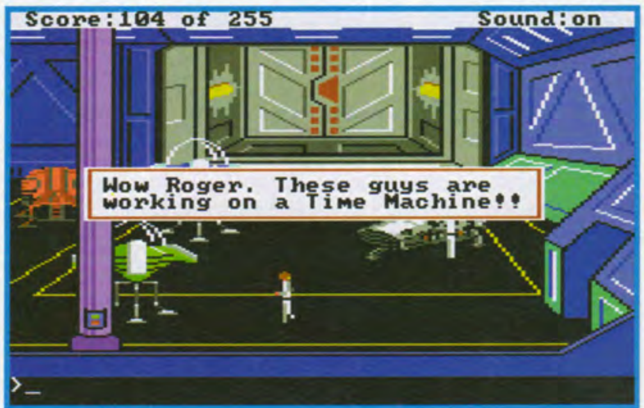
Πρέπει να σταθείς προσεκτικά στην άκρη του Hatch για να κατεβείς τη σκάλα.



Πηγαίνοντας προς το υποβρύχιό σου.



Ενώ είσαι έτοιμος να μπεις στην υπόγεια πόλη από την πόρτα που βρίσκεται στο πάνω αριστερά μέρος της οθόνης.



Μαθαίνοντας ότι δουλεύουν στην Time Machine.

LEVER. Γύρνα λίγο πίσω (στα δεξιά των ροζ αντικειμένων στο έδαφος) και CLOSE COMPARTMENT. Τώρα πήγαινε στα δεξιά της οθόνης και τύπωσε LOOK, LOOK CONSOLE, LOOK SWITCH. Στάσου ακριβώς στην πάνω γωνία της κονσόλας (και μπροστά από την κόκκινη swtich), τύπωσε PULL SWITCH (+15/245) και ενεργοποιείς τις μηχανές του διαστημοπλοίου. Τώρα πήγαινε μπροστά στη σκάλα που κατέβηκες και τύπωσε CLIMB LADDER.

Πάνω φύγε και πήγαινε αριστερά. Στο διάδρομο πήγαινε νότια και μετά όλο αριστερά. Ξαναβρίσκεσαι στο διάδρομο που πρωτομπήκες στο σκάφος αυτό. Πήγαινε άλλη μία οθόνη αριστερά. Στη νέα οθόνη σταμάτησε αμέσως. Παρατήρησε ότι μπορείς να προχωρήσεις όλο δεξιά χωρίς να μπεις στο δωμάτιο που είναι νότια. Ο Roger Wilco δεν εμφανίζεται στην οθόνη και δεν φαίνεται να συμβαίνει τίποτα. Κι όμως...

Τύπωσε LOOK. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα βρεθείς σε μία νέα οθόνη "... at the end of the corridor". Εδώ προχώρησε βόρεια κοντά στον τοίχο και τύπωσε LOOK, LOOK COMPARTMENT, OPEN COMPARTMENT, LOOK COMPARTMENT, LOOK GUN, GET GUN (+5/250).

Φύγε πηγαίνοντας νότια και τώρα πια μπες στο μεγάλο δωμάτιο που είναι στα νότια. Μέσα τύπωσε LOOK. Πήγαινε και μπες στο γυάλινο elevator.

ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΕΣΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Μεταφέρεσαι σε ένα σύστημα σπηλιών που βρίσκεται κάτω από το πεσμένο διαστημόπλοιο. Βγαίνοντας από το ασανσέρ, κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE (θέση Α). Βάλε την ταχύτητα στο SLOW και τύπωσε FIRE GUN χωρίς να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την εντολή αυτή.

Προχώρησε μία οθόνη δεξιά. Αν περάσεις στο κέντρο της οθόνης, περίμενε μέχρι να έρθει ο εξωγήινος στο ίδιο ύψος με σένα και πάτησε αμέσως το πλήκτρο ENTER/RETURN. Πυροβολείς τον εξωγήινο. Αν αστοχήσεις, πάτησε το πλήκτρο F3 ώστε να ξαναεμφανίσεις την εντολή FIRE GUN και πάτησε αμέσως το πλήκτρο ENTER/RETURN για να να πυροβολήσεις ξανά. Μόλις πυροβολήσεις, πήγαινε αμέσως προς το πάνω ή στο κάτω μέρος της οθόνης, ώστε να αστοχήσει η βολή που σου ρίχνει ο εξωγήινος. Πρέπει να τον σκοτώσεις χωρίς να κτυπηθείς καμία φορά. Μέχρι να τα καταφέρεις, θα χρειαστεί να κάνεις αρκετές φορές RESTORE τη θέση Α που σώσαμε προηγουμένως.

Οταν τον σκοτώσεις, κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΑΜΕΣΩΣ SAVE (θέση Β). Αλλος ένας, δεύτερος εξωγήινος θα εμφανιστεί. Πρέπει να τον σκοτώσεις και αυτόν. Αν ακολουθήσεις την ίδια τακτική, δεν πρέπει να έχεις ιδιαίτερο πρόβλημα. Αν σκοτωθείς, αυτή τη φορά κάνε RESTORE τη θέση Β που σώσαμε μόλις πριν.

Αφού σκοτώσεις και τους δύο εξωγήινους, ξαναβάλε την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα στο FAST (πατάς το πλήκτρο ESCAPE και με τα arrow keys επιλέγεις το SPEED/FAST) και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Μην μπεις στην πόρτα στα αριστερά γιατί θα σε πιάσουν. Αντίθετα, κατέβα νότια και στη νέα οθόνη πήγαινε δεξιά. Προχώρησε προς τις στολές που είναι στη δεξιά άκρη της οθόνης και τύπωσε LOOK, LOOK COMPARTMENT, LOOK SUITS. Στάσου κοντά σε αυτήν που είναι προς τα κάτω και GET SUIT (αυτή είναι η σωστή).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Παίρνοντας τη στολή, το score σου μηδενίζεται και βρίσκεσαι να έχεις 4 στους 255 πόντους! Επίσης, εδώ, προφανώς λόγω bug, κάθε φορά που τυπώνεις την εντολή GET SUIT το πρόγραμμα σου δίνει +10 πόντους!*

Τώρα πήγαινε κοντά στο παράθυρο με το helmet στο πάνω μέρος του διαδρόμου αυτού και τύπωσε LOOK WINDOW, LOOK PANEL, PRESS GREEN BUTTON και GET HELMET (+10/14). Μπορεί να χρειαστεί να πας λίγο δεξιά ή αριστερά για να ενεργοποιήσεις τις τελευταίες εντολές. Εχοντας πάρει τη σωστή στολή, τη συνδέεις με το κράνος.

Φύγε και πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μετά μία βόρεια και εν συνεχεία δύο οθόνες αριστερά. Πήγαινε και μπες στο elevator για να ανέβεις πάνω.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΠΕΣΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Μόλις φτάσεις πάνω, βγες από την πόρτα στο διάδρομο και πήγαινε αριστερά. Ξαναβρίσκεσαι στο διάδρομο όπου πρωτομπήκες στο σκάφος αυτό. Πήγαινε κοντά στην πόρτα που είναι στο πάνω μέρος του διαδρόμου και τύπωσε USE PANEL για να ανοίξεις την πόρτα. Πριν να μπεις μέσα στην πόρτα, βάλε την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα στο SLOW. Μην πατήσεις τα καλώδια στο έδαφος γιατί θα πεθάνεις. Παρατήρησε ότι αυτή τη φορά, ανάμεσα στα καλώδια στα αριστερά, υπάρχουν μερικά αντικείμενα. Προχώρησε κοντά τους, αποφεύγοντας το πράσινο και το κόκκινο καλώδιο που είναι στο έδαφος. Προχώρησε στο μαγνήτη που είναι στο έδαφος (σαν πέταλο αλόγου) και τύπωσε LOOK, LOOK DEBRIS. Τώρα GET MAGNET (+10/24). Πήγαινε στο extendo rope που είναι ανάμεσα στα δύο πράσινα καλώδια στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης και GET ROPE (+10/34).

Τώρα πια προσεκτικά βγες από το δωμάτιο αυτό και στο διάδρομο πήγαινε στο μέρος από το οποίο μπήκες στο διαστημόπλοιο αυτό. Εδώ τύπωσε EXIT SHIP και βρίσκεσαι να κολυμπάς πίσω στο βάλτο.

ΣΤΑ ΒΟΥΝΑ

Ενώ είσαι στο νερό πήγαινε προσεκτικά δύο οθόνες αριστερά. Βγες από το νερό και προχώρησε προς το πάνω μέρος της οθόνης. Ανέβα προσεκτικά στο γκριζωπό μονοπάτι που είναι στην άκρη του βραχώδους λόφου. Στη νέα οθόνη συνέχισε να ανεβαίνεις προς τα πάνω το μονοπάτι, πηγαίνοντας προς τα αριστερά στο πάνω μέρος του. Βρίσκεσαι σε μία οθόνη που είναι κατευθείαν παρμένη από το SPACE QUEST 1. Από εδώ προχώρησε αριστερά άλλες δύο οθόνες, προσέχοντας να μην πέσεις κάτω από το μονοπάτι. Συνέχισε πηγαίνοντας δύο οθόνες νότια. Βρίσκεσαι σε μία νέα οθόνη, κοιτώντας προς τα πάνω. Πλησίασε στην πάνω μεριά της οθόνης και τύπωσε LOOK, LOOK MOUNTAIN, CLIMB MOUNTAIN. Συνέχισε να ανεβαίνεις μέχρι να βρεθείς στο άνοιγμα μίας σπηλιάς. Τύπωσε LOOK, LOOK CAVE. Προχώρησε προς τα αριστερά μέχρι ο Roger Wilco να μην είναι πια ορατός και τύπωσε πάλι LOOK, LOOK STONE. Τώρα τύπωσε προσεκτικά GET STONE WITH BONE (+5/39). Εδώ αν τυπώσεις GET STONE, θα πεθάνεις από τον πράσινο "φίλο" σου με το ένα μάτι. Πρόκειται για έναν από τους πιο δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού, αφού αν και έρχεσαι εδώ σχετικά εύκολα, δεν μπορείς να κάνεις τίποτε αν δεν έχεις το bone, αλλά και αν το έχεις πρέπει να "φανταστείς" τη λύση του γρίφου!

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Οσοι έχετε ακολουθήσει τα Saves μου θα διαπιστώσατε ότι σε αυτά πρώτα ανέβηκα στο Βουνό και μετά μπήκα στο πεσμένο διαστημόπλοιο. Αυτό δεν παίζει κανένα ρόλο στη συνέχεια της λύσης, αφού όλα, όσον αφορά στη δράση, είναι ίδια.*

Τώρα πια πήγαινε προσεκτικά πίσω στο άνοιγμα της σπηλιάς και τύπωσε CLIMB MOUNTAIN. Κατέβα μέχρι κάτω και γύρνα προς τα πίσω όλο το γκριζωπό πέτρινο μονοπάτι. Οταν το κατεβείς, προχώρησε μία οθόνη νότια και μπες στο νερό.

ΠΙΣΩ ΣΤΟΥΣ ΒΑΛΤΟΥΣ

Μέσα στο νερό προχώρησε δύο οθόνες δεξιά. Στην οθόνη από την οποία μπαίνεις στο πεσμένο διαστημόπλοιο τύπωσε DIVE. Κάτω κολύμπησε τρεις οθόνες δεξιά και εν συνεχεία τρεις οθόνες νότια. Τώρα πια κολύμπησε μία οθόνη δεξιά και θα βρεθείς σε μία οθόνη όπου στα αριστερά, όπως κοιτάς την οθόνη, υπάρχει η ρίζα ενός δέντρου και περίπου στη μέση στο βυθό ένας βράχος. LOOK, LOOK ROCK, LOOK CORAL, PULL CORAL - το κίτρινο αντικείμενο στην αριστερή μεριά του βράχου - το τραβάς από την πίσω μεριά, LOOK HOLE και ENTER HOLE.

ΔΙΑΣΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ROCK CORAL MAZE

Βρίσκεσαι σε ένα υποθαλάσσιο maze. Κολύμπησε μία οθόνη κάτω, δύο οθόνες δεξιά, δύο οθόνες νότια, τρεις οθόνες δεξιά, τέσσερις οθόνες κάτω, μία οθόνη αριστερά, δύο οθόνες κάτω και, τέλος, μία οθόνη δεξιά. Φτάνεις σε μία οθόνη όπου στη δεξιά άκρη της υπάρχει μία μπλε "πόρτα". Εδώ τύπωσε LOOK, LOOK DOOR, LOOK PANEL, USE PANEL. Με τη βοήθεια του χαρτιού που πήρες από τη σπηλιά με τον καρχαρία, μεταφράζεις τα σύμβολα που υπάρχουν στο panel και πατώντας τα σωστά πλήκτρα ανοίγεις την πόρτα. Μπαίνεις μέσα. Εδώ τύπωσε LOOK, LOOK PANEL, USE PANEL και περνάς σε ένα άλλο δωμάτιο που είναι επίσης γεμάτο νερό. LOOK, LOOK PANEL, USE PANEL. Αδειάζεις το δωμάτιο από το νερό. Πλησίασε στον δεξιό τοίχο και τύπωσε PRESS GREEN BUTTON. Ανοίγεις την πόρτα και βρίσκεσαι σε μία υπόγεια πόλη.

ΣΤΗΝ ΥΠΟΓΕΙΑ ΠΟΛΗ

Από εδώ, αν θέλεις, μπορείς να πας μία φορά δεξιά, για να έχεις μία πανοραμική άποψη του "φαραγγιού" από το οποίο θα περάσεις σε λίγο. Σε κάθε περίπτωση, από την αρχική οθόνη πήγαινε δύο φορές νότια και μία δεξιά. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με ένα μικρό ροζ υποβρύχιο. Τύπωσε LOOK. Πήγαινε στην πάνω δεξιά γωνία της οθόνης και τύπωσε LOOK PANEL, USE PANEL. Τώρα πήγαινε στο μικρό ασανσέρ που βλέπεις κάτω από το υποβρύχιο. Ανεβαίνεις πάνω και κάθεσαι στο πιλοτήριο. LOOK, LOOK BUTTONS, LOOK SWITCH και τύπωσε PRESS BLUE BUTTON (κλείνεις την πλατφόρμα κάτω από το σκάφος), FLIP GREEN SWITCH (ενεργοποιείς τις μηχανές), PRESS RED BUTTON. Το υποβρύχιο βυθίζεται και προχωρείς μία οθόνη δεξιά.

Στη νέα οθόνη βρίσκεσαι να κινείσαι προς τα αριστερά. Εδώ καλό είναι να κάνεις ένα SAVE. Προχώρησε τρεις οθόνες αριστερά και μετά στρίβεις υποχρεωτικά. Στη νέα οθόνη βλέπεις ένα ίδιο με το δικό σου υποβρύχιο να είναι στο βυθό. Εδώ σταμάτησε το σκάφος σου και τύπωσε WEAR SUIT και EXIT SHIP. Κολυμπάς στο νερό. Πλησίασε στο βυθισμένο υποβρύχιο και τύπωσε LOOK, LOOK CRASHED SHIP, LOOK HOLE, LOOK BOX, GET BOX, δεν το φτάνεις. Τύπωσε ATTACH ROPE TO MAGNET (+10/49) και GET BOX WITH ROPE (+20/69). Αν τυπώσεις GET BOX WITH MAGNET, όπως είναι φυσικό δεν γίνεται τίποτα!!

Πήγαινε κοντά στο μπροστινό μέρος του σκάφους σου και τύπωσε ENTER SHIP. Μπαίνεις μέσα. Τώρα κίνησε το σκάφος σου μία οθόνη αριστερά και βρίσκεσαι να προχωρείς μέσα σε ένα υπόγειο φαράγγι. Επειτα από λίγο φθάνεις στην είσοδο μίας τεράστιας υπόγειας πόλης. Οδήγησε το σκάφος σου στην πάνω αριστερή γωνία της οθόνης, εκεί όπου φαίνεται μία μεγάλη πόρτα. Τύπωσε LOOK, LOOK DOOR, LOOK BOX (που πήρες πριν από λίγο) και USE BOX. Η πόρτα ανοίγει και μπαίνεις μέσα. Προχώρησε μία οθόνη δεξιά και τύπωσε LOOK, LOOK PANEL. Πή-



Από αυτό το "μοντέλο" πρέπει να πάρεις τη μάσκα και τη στολή.

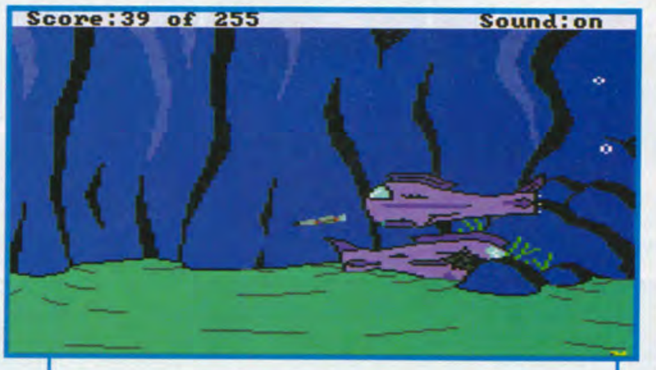


Στο σημείο αυτό πρέπει να στέκεσαι για να μιλήσεις στον Tormeenian.


2 DVD rom
SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY
Πλήρως εξελληνισμένο
P3i PROJECT THREE INTERACTIVE
LK AVALON
BEACON MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ Τ.Κ. 155 61, ΤΗΛ.: (01) 6595630-5, FAX: (01) 6595636, URL: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr



Στο σημείο αυτό πρέπει να βρίσκεσαι για να τραβήξεις το κοράλλι.



Βρίσκοντας το βυθισμένο υποβρύχιο, πρέπει να πας σε αυτό για να πάρεις το πολύτιμο box.

γαινε κοντά του και USE PANEL. Ανοίγεις την πόρτα. Μπες μέσα και πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μία νότια, δύο οθόνες δεξιά, μία βόρεια. Τύπωσε LOOK. Βρίσκεσαι μέσα σε ένα μουσείο. Πήγαινε δύο οθόνες δεξιά και τύπωσε LOOK, LOOK MODELS, LOOK TORMEENIAN. Πήγαινε κοντά σε αυτό που είναι ξεσκέπαστο και τύπωσε GET MASK (+10/79), GET OUTFIT (+10/89).

Τώρα γύρνα πίσω στο υποβρύχιό σου, πηγαίνοντας δύο οθόνες αριστερά, μία οθόνη νότια, δύο οθόνες αριστερά, μία οθόνη βόρεια, μία οθόνη αριστερά και μία οθόνη νότια. Αν αντί για νότια πας μία ακόμη οθόνη αριστερά, θα πεθάνεις.

Μόλις μπεις στη νέα οθόνη, πήγαινε πάλι κοντά στο panel και τύπωσε USE PANEL για να κλείσεις την πόρτα. Τώρα πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες στο υποβρύχιό σου, ανεβαίνοντας στο μικρό κόκκινο ασανσέρ.

Στο πιλοτήριο του υποβρυχίου σου τύπωσε PRESS BLUE BUTTON, FLIP GREEN SWITCH και PRESS RED BUTTON. Φεύγεις με το υποβρύχιό σου μακριά από την υπόγεια πόλη. Μόλις βρεθείς στην οθόνη με το βυθισμένο υποβρύχιο, αποκτάς τον έλεγχο του σκάφους σου. Πήγαινε τέσσερις - πέντε οθόνες δεξιά μέχρι να γυρίσεις πίσω με το υποβρύχιό σου. Μόλις κατεβείς από αυτό, πήγαινε μία οθόνη αριστερά, δύο οθόνες βόρεια και άλλη μία αριστερά. Ξαναβρίσκεσαι μέσα στο airlock που λίγο πριν άδειασες από το νερό.

ΠΙΣΩ ΣΤΟ ROCK CORAL MAZE

Πήγαινε κοντά και USE PANEL για να γεμίσεις το airlock με νερό και εν συνεχεία πήγαινε κοντά στον δεξιό τοίχο και τύπωσε PRESS GREEN BUTTON. Περνάς στο επόμενο τούνελ. Τώρα κολύμπησε δύο οθόνες αριστερά, δύο οθόνες πάνω, μία οθόνη δεξιά, τέσσερις οθόνες πάνω, τρεις οθόνες αριστερά, δύο οθόνες πάνω, δύο οθόνες αριστερά και, τέλος, δύο οθόνες πάνω. Επιτέλους, βγαίνεις πίσω στο βάλτο.

ΓΙΑ ΑΚΟΜΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΠΙΣΩ ΣΤΟΥΣ ΒΑΛΤΟΥΣ

Μόλις βγεις πάνω, πήγαινε τρεις οθόνες βόρεια και εν συνεχεία τέσσερις οθόνες αριστερά. Κολύμπησε στο πάνω μέρος της οθόνης και τύπωσε SURFACE. Πάνω στο νερό πήγαινε κοντά στην πόρτα του πεσμένου διαστημοπλοίου και τύπωσε THEN OPEN DOOR WITH METAL. Μπες πάλι στο σκάφος, τυπώνοντας ENTER SHIP.

ΞΑΝΑ ΠΙΣΩ ΣΤΟ ΠΕΣΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ

Μόλις μπεις μέσα, κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Προχώρησε κοντά στο panel που είναι δίπλα στην πόρτα που είναι στον πάνω τοίχο του διαδρόμου και τύπωσε USE PANEL. Μπες μέσα και σταμάτησε αμέσως για να μην πατήσεις τα καλώδια. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες μέσα στο pod που είναι εδώ. Τύπωσε ENTER POD για να μπεις μέσα σε αυτό και USE GREEN CODE CARD. Μεταφέρεσαι μέσα στο διαστημόπλοιο που περιστρέφεται σε τροχιά γύρω από αυτόν τον πλανήτη.

ΜΕΣΑ ΣΤΟ VERCOTRON

Μόλις βρεθείς μέσα στο νέο διαστημόπλοιο, τύπωσε WEAR MASK. Τώρα πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες μέσα στο κόκκινο ασανσέρ. (Αν έρθεις εδώ χωρίς τη στολή, θα σε πιάσουν.) Τύπωσε LOOK, LOOK PANEL, LOOK BUTTONS, PRESS FOUR.

Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες στην μπλε πόρτα. Βρίσκεσαι στο μπαρ του σκάφους. Μέσα πήγαινε μία οθόνη αριστερά και πήγαινε και κάτσε δίπλα στα δύο πράσινα "τερατάκια", από την πάνω μεριά του μπαρ, κοντά στον μπάρμαν. Τύπωσε TALK TO BARTENDER, ORDER TORMEENIAN SPECIAL. Πήγαινε εκεί που πάει το ποτό και GET TORMEENIAN SPECIAL.

Τώρα πήγαινε δεξιά δύο οθόνες και πλησίασε αυτόν που είναι στο μέσο της οθόνης. Πρέπει να μπεις μέσα στο άνοιγμα για να τον πλησιάσεις σωστά. Τύπωσε TALK TO TORMEENIAN και όταν σου ζητήσει ένα αντικείμενο, πληκτρολόγησε το PURPLE STONE. Του το δίνεις και παίρνεις την clearance card του (+5/94).

Τώρα πήγαινε μία οθόνη πίσω και πλησίασε κοντά στον Tormeenian που είναι στο μέσο του δωματίου και μιλάει σε δύο άλλους εξωγήινους. Τύπωσε LISTEN TO TORMEENIAN. Μαθαίνεις για τη βόμβα και για τον κωδικό 7-8-4 (+5/99). Πρόκειται για τον πιο απλό ίσως, αλλά και πιο δύσκολο συνάμα γρίφο του παιχνιδιού.

Φύγε από εδώ πηγαίνοντας νότια και μετά μία οθόνη αριστερά. Μπες στο ασανσέρ και μέσα σε αυτό τύπωσε PRESS ONE. Προχώρησε μία οθόνη δεξιά και μετά μία οθόνη βόρεια. Βρίσκεσαι σε ένα science room. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και LOOK. Οταν είσαι δίπλα στον Tormeenian που κινείται συνεχώς, τύπωσε TALK TO TORMEENIAN. Τύπωσε GIVE TORMEENIAN SPECIAL TO TORMEENIAN χωρίς να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN και όταν βρεθείς δίπλα του, ενεργοποίησε χωρίς καθυστέρηση την εντολή. Παίρνοντας το ποτό σού αφήνει το Ukey Spanner που κρατούσε (+5/104).

Αυτά προς το παρόν. Το τέλος της λύσης τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



Just type www.dvdcool.gr and Buy

your DVDs online

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

KING'S QUEST SERIES

Τα καλύτερα Easter Eggs

Στα προηγούμενα τεύχη παρουσιάσαμε μία σύντομη αναδρομή στα Space Quests, στις αναφορές που γίνονται για τη σειρά αυτή σε άλλα παιχνίδια της Sierra, αλλά και Easter Eggs που αφορούν στη σειρά. Αυτόν το μήνα θα συνεχίσουμε με τη σειρά των King's Quests.

Το περιοδικό στα τελευταία τεύχη του, με πρωτοβουλία του αρχισυντάκτη του, πήρε μία πολύ σημαντική απόφαση: Εβαλε στα CDs του μία σειρά από σημαντικά fan games βασισμένα στις σειρές της Sierra και όχι μόνο. Ειδικά αυτή η προσπάθεια που γίνεται από αυτούς που δημιούργησαν την Tierra να "ξαναφτιάξουν" όλα τα παλιά παιχνίδια της Sierra με σύγχρονο interface και γραφικά είναι κάτι παραπάνω από εκπληκτική. Σιγά σιγά θα παρουσιάσουμε από τις στήλες του περιοδικού όλα αυτά τα adventures. Πρόκειται για την αναβίωση μερικών από τα πλέον ιστορικά παιχνίδια που έχουν παρουσιαστεί στους υπολογιστές, τα οποία δείχνουν με τον καλύτερο τρόπο τη - χαμένη πλέον - μαγεία που επικρατούσε τότε στο χώρο. Συνιστώ σε όλους όσοι θέλουν να ζήσουν κάτι το διαφορετικό από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα - τα οποία σου δίνουν την εντύπωση ότι είναι όλα ίδια - να δοκιμάσουν αυτά τα παλιά παιχνίδια. Προσφέρουν μεγάλη ικανοποίηση, δεν θέλουν "δυνατά" υπερσυστήματα και επιπλέον είναι δωρεάν!

Στο άρθρο αυτό συνεχίζουμε με τα Easter Eggs που έχουν καταγραφεί στη σειρά των King's Quests.

ΤΑ EASTER EGGS ΤΩΝ KING'S QUESTS

Επειδή μερικοί από σας μου στείλατε e-mails, ρωτώντας με τι ακριβώς είναι αυτά τα Easter Eggs, να διευκρινίσω το εξής: Πολύ απλά πρόκειται για διάφορα αστεία, εικόνες ή μυστικά μηνύματα που έχουν τοποθετηθεί επίτηδες στα παιχνίδια από τους δημιουργούς τους. Η ονομασία τους προέρχεται ακριβώς από το "μασκάρεμα" των πασχαλινών αυγών!

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN (TEXT VERSION)

1. Το περίφημο σπιτάκι της μάγισσας (gingerbread house) είναι παρμένο από το ομώνυμο σπιτάκι του γνωστού παραμυθιού "Hans & Gretel".

2. Είναι κάτι παραπάνω από προφανές ότι η ιστορία με τα μαγικά φασόλια και το γίγαντα είναι παρμένη από το γνωστό παραμύθι "Jack & the Beanstalk".

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN (REVISED VERSION)

Μέσα στο σπιτάκι της μάγισσας κάνε κλικ το LOOK icon στον καπνό που βγαίνει από το καζάνι και παρατήρησε τι σχηματίζει ο καπνός!

KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN - REMAKE

Κάνε SAVE και πέσε μέσα στην τάφρο γύρω από το κάστρο.

KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE

1. Το όνομα του παιχνιδιού είναι παραλλαγή του Romancing the Stone.

2. Ο βασιλιάς του νερού είναι, ποιος άλλος, ο δικός μας θεός της θάλασσας Ποσειδώνας (Neptune) με την τρίαινά του!

3. Πετώντας πάνω στο μαγικό χαλί σου, αφού περάσεις το φίδι, θα δεις μία τρύπα. Αν κοιτάξεις μέσα σε αυτήν (τύπωσε LOOK IN HOLE), θα δεις ένα "απόσπασμα" από το Space Quest I!

4. Πήγαινε μερικές φορές πάνω κάτω από την οθόνη με τη σπηλιά της μάγισσας (αλλάζοντας οθόνες, χωρίς όμως να μπεις μέσα στη σπηλιά). Εμφανίζεται τυχαία (random) ένα bat-mobile να κυκλοφορεί στην οθόνη (το σήμα της σπηλιάς της μάγισσας είναι μία νυχτερίδα).

5. Από την οθόνη με την τρίαινα (trident) πήγαινε μία οθόνη βόρεια και μία δεξιά. Πήγαινε πίσω από το δέντρο που είναι πιο κοντά στη δεξιά άκρη της οθόνης και τύπωσε READ SIGN.

6. Σε οποιοδήποτε σημείο τύπωσε "WHAT IS GRAHAM'S FIRST NAME" και δες τι συμβαίνει.


KING'S QUEST VIII

KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN

1. Η γνωστή από τη μυθολογία μας Medusa εμφανίζεται στις οθόνες με την έρημο του παιχνιδιού.

2. Οι αρκούδες που εμφανίζονται στο παιχνίδι είναι παρμένες από το γνωστό παραμύθι με τις 3 αρκούδες: μπαμπάς - μαμά - γιος.

3. Στο σπιτάκι των 3 αρκούδων δοκίμασε να κάτσεις στις καρέκλες τους και μετά να κοιμηθείς στο κρεβάτι τους.

4. Εξω από το υπνοδωμάτιο του Gwydon υπάρχει μία ταπετσαρία στον τοίχο. Στάσου μπροστά της και τύπωσε "LOOK BEHIND TAPESTRY".

5. Ενώ βρίσκεσαι στο πειρατικό πλοίο, πήγαινε στο δωμάτιο που είναι δίπλα σε αυτό του καπετάνιου. Κάνε ένα SAVE και δοκίμασε το εξής: Τύπωσε τη φράση "JUMP ON LADDER" χωρίς να πατήσεις το πλήκτρο ENTER/RETURN και μετά προχώρησε και πέσε στην τρύπα που υπάρχει εκεί. Ενώ πέφτεις, μόλις βρεθείς δίπλα στη σκάλα, πάτησε το πλήκτρο ENTER/RETURN και δες τι συμβαίνει.

KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA

1. Στην πισίνα βλέπεις το θεό του Ερωτα να φτάνει με τα γνωστά βέλη του.

2. Οταν σκοτώσεις την Lolotte, το κείμενο λέει ότι φωνάζει "I am melting". Αυτό ακριβώς φωνάζει και η μάγισσα στο "Wizard of Oz".

3. Φυσικά, η Rosella καθαρίζει το σπίτι των 7 νάνων που είναι παρμένοι από το γνωστό παραμύθι "Η Χιονάτη και οι 7 Νάνοι".

4. Μέσα στην κοιλιά της φάλαινας επιπλέει ένα μπουκάλι. Μέσα σε αυτό βρίσκεις ένα σημείωμα. Διάβασέ το πολλές φορές. Θα εμφανίζει διαφορετικά μηνύματα από απελπισμένους adventurers!

5. Η κότα που γεννά τα χρυσά αυγά και την οποία σου ζητά η Lolotte είναι παρμένη από το γνωστό παραμύθι "Jack from the Beanstalk" στο οποίο ο Jack σώζει την κότα από τα Ogres.

6. Ο βάτραχος που φιλάς στη λιμνούλα και μεταμορφώνεται σε πρίγκιπα είναι κατευθείαν παρμένος από το σχετικό παραμύθι.



KING'S QUEST VII

KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

1. Αφού ως Graham σπάσεις το έλκηθρο, κάνε ένα SAVE. Τώρα πέταξε την cloak του Graham στο έλκηθρο και ξαφνικά θα βρεθείς σε μία βάρκα όπου ένα τέρας θα εμφανιστεί και θα σε φάει. Αυτό δουλεύει σίγουρα στην έκδοση των δισκετών που πρωτοκυκλοφόρησε το παιχνίδι. Δεν ξέρω, όμως, αν δουλεύει και στην έκδοση του CD.

2. Ενώ βρίσκεσαι στο maze, προσπάθησε να αγγίξεις το τέρας.

KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

1. Το τέρας στο Isle of Beast αλλά και η ιστορία της μεταμόρφωσής του είναι παρμένα κατευθείαν από το γνωστό παραμύθι "The Beauty & the Beast".

2. Οταν είσαι στην Gate to the Dead, άγγιξε με τα χέρια σου τα κόκκαλα στα δεξιά και θα δεις - ακούσεις τι μπορεί να κάνει ο Prince Alexander με τα κόκκαλα αυτά.

3. Οταν έχει το rotten tomato, μίλησέ του!

4. Αμα πέσεις τρεις φορές από το cliff of logic χωρίς να πεθάνεις, φυσικά, ο Prince Alexander σου φωνάζει: "Hey, quit making me fall!"

5. Αγγιξε και μίλησε στη φωτιά (!) στο βιβλιοπωλείο.

6. Αγγιξε τον ferryman όταν μπαίνεις στην καμπίνα του.

KING'S QUEST VII: THE PRINCELESS BRIDE

1. Οταν έχεις διώξει τη μαγείρισσα στο Chapter II, κοίταξε μέσα στο φούρνο! Η Rosella νομίζει ότι μαγειρεύουν ένα ελάφι και ξαφνικά εσύ θα ακούσεις τον ήχο ενός ελαφιού να έρχεται μέσα από το φούρνο!

2. Τι σας θυμίζει το κοτόπουλο που φωνάζει συνέχεια: "The sky is falling...";

3. Οσοι αναρωτιέστε από πού αγόρασαν τα γυαλιά τους οι δύο τύποι από την Ανδρομέδα δεν έχετε παρά να παίξετε το King's Quest 7. Στο ψεύτικο κατάστημα κοιτάξτε στην πόλη. Κοιτάξτε στο stand με τα γυαλιά. Θα δείτε ένα ζευγάρι των γυαλιών που φοράνε οι δύο γνωστοί μας προαναφερθέντες τύποι.

4. Φορώντας τον cloak, προσπάθησε να συναντήσεις τον Boogieman. Θα ακολουθήσει ένας μοναδικός διάλογος!

5. Ως Rosella στο σπίτι του Dr Cadaver στο Chapter 4, προσπάθησε να μιλήσεις στο ποντίκι!

KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY

1. Πιες όσο πιο πολύ μπορείς από το πηγάδι.

2. Ανοιξε την πόρτα στο outhouse στο Daventry.

3. Στην Dimension of Death, κτυπώντας ένα block με το hammer, συμβαίνει κάτι πολύ παράξενο!

4. Στην Dimension of Death κάνε κλικ στο tall box, ακριβώς στα δεξιά του dead warrior (στην είσοδο) 25 φορές!

5. Στο Daventry πάρε το Potion Reveal και πήγαινε στα δέντρα που είναι μεταξύ των σπιτιών της Sarah και του Conner. Πιες το potion αυτό και κοίταξε τα δέντρα στα αριστερά σου. Τώρα κάνε κλικ στο red apple.

6. Κάνε κλικ στο Ice Sceptor από το Ice Realm στο sylph τρεις φορές και πρόσεξε καλά τι ακούς. Κάνε κλικ άλλες τέσσερις φορές για να ακούσεις μερικούς ακόμη παράξενους ήχους.

7. Στα Frosty Mountains ο Connor πρέπει να μιλήσει σε καθεμία snow nymph μόνο μία φορά και, φυσικά, πρέπει να έχει τραβηγμένο το όπλο του. Θα το βάζει στη θέση του έπειτα από κάθε συζήτηση και εσύ θα πρέπει μετά να το τραβάς. Μίλησε πρώτα στη nymph που είναι μπροστά στο χολ, μετά σε αυτήν που είναι στα δεξιά και, τέλος, σε αυτήν που είναι στα αριστερά. Υστερα από όλα αυτά κάνε κλικ στον αριστερό τοίχο, στο τετράγωνο που είναι "down creation, over completion" ή "κάτω 3 και εγκάρσια 7" από τον μπροστινό τοίχο. Κάνε κλικ τρεις φορές και δες τι συμβαίνει.

8. Ενώ είσαι στο Daventry, τύπωσε τις λέξεις: "oscar", "ruth", "welch-piel" και "rocket".

PC

ATARI ST

Αυτόν το μήνα βασικό θέμα του "Emulators' Corner" είναι ο "αναρχικός" των υπολογιστών και αγαπημένο παιδί του Jack Tramiel, ο Atari ST. Ο Atari ST κατάφερε να τραβήξει πολύ κόσμο από την αγορά των 8bit, αφού ακολουθούσε πιστά το σλόγκαν της Atari: "Δύναμη χωρίς αντίτιμο" ("Power without the price").

των Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr
Δημήτρη Ιωαννίδη
"STe User" jimioann@compupress.gr

Ενας ιστορικός και... "ανυπότακτος" υπολογιστής!

Το θετικό στοιχείο του Atari ήταν το γεγονός πως περιείχε εξαρχής MIDI interface, που του έδινε τη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας με ηλεκτρονικά μουσικά όργανα. Ο Atari ST έγινε εν ριπή οφθαλμού το αγαπημένο μηχάνημα όλων των μουσικών, ενώ φωτογραφίες του Jean Michel Jarre να παίζει με το ένα χέρι δύο συνθεσάιζερ και με το άλλο έναν... Atari ST έχουν κάνει πολλές φορές το γύρο του κόσμου.

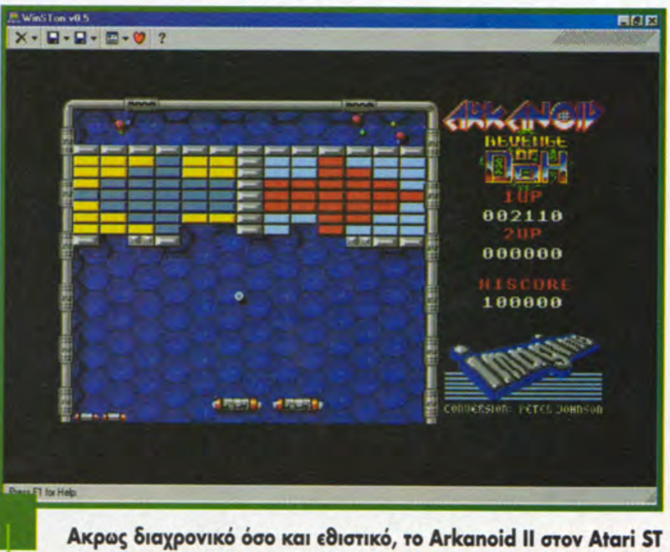
"Γιατί να εξομοιωθεί, λοιπόν, ο ST;", θα μου πείτε... "Και γιατί όχι;", θα απαντήσω! Υπάρχουν αρκετοί εξομοιωτές για τον Atari ST, αντίθετα με ό,τι συμβαίνει στην Amiga για την οποία υπάρχουν μόνο δύο. Οντως, όμως, ο χώρος της εξομοίωσης του ST είναι αρκετά μικρότερος από αυτόν της Amiga, γεγονός αναμενόμενο, αφού οι δύο αυτοί υπολογιστές είχαν στην πλειονότητά τους τα ίδια παιχνίδια τα οποία, στην Amiga ήταν και πιο εμφανίσιμα. Οι περισσότεροι χρήστες πλέον προτιμούν να παίξουν αυτά τα παιχνίδια σε έναν εξομοιωτή της Amiga παρά σε έναν του ST, ενώ το σημαντικότερο πλεονέκτημα αυτού του υπολογιστή, το MIDI Interface δηλαδή, είναι πρακτικώς άχρηστο μέσω εξομοίωσης. Ο βασικότερος λόγος εξομοίωσής του είναι και ο βασικότερος λόγος ενασχόλησης με το χώρο της εξομοίωσης: η νοσταλγία.

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΤΕΡΟΙ "ΠΑΙΚΤΕΣ"

STew, PacifiST, WinSTon, SainT, Steem Engine είναι μερικά μόνο από τα ονόματα εξομοιωτών για τον αγαπημένο αυτόν υπολογιστή. Δεν έχουν όλοι τα ίδια αποτελέσματα, ενώ δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο ένα παιχνίδι να λειτουργεί καλά στον έναν από αυτούς και χειρότερα στον άλλο. Φυσικά, θα πρέπει να πειραματιστείτε μόνοι σας για να βρείτε ποιος σας ταιριάζει, αφού όταν υπάρχει τέτοια ποικιλία, τα περιθώρια επιλογής ευρύνονται. Δεν είναι ανάγκη να διαλέξετε τον "μοναδικό συμβατό" εξομοιωτή, αφού όλοι είναι λίγο πολύ συμβατοί. Φτάνει να επιλέξετε σε ποιον προτιμάτε να δουλεύετε. Φυσικά, τα λοιπά απαραίτητα αξεσουάρ [δισκέτες, BIOS - που στον ST λεγόταν TOS (Tramiel Operating System)] δεν παύουν να είναι απαραίτητα, όπως και σε όλους τους εξομοιωτές υπολογιστών. Θα πρέπει, βέβαια, να σχολιάσουμε (αρνητικά) το ότι ακόμη δεν έχει εμφανιστεί ο "κορυφαίος" ST emulator, όπως ισχύει για όλα τα άλλα εξομοιωμένα μηχανήματα. Ο ST δεν περιείχε τόσες... "παραξενιές" όσες είχαν μηχανήματα, όπως το Neogeo, η Amiga1200 ή ακόμη και -γιατί όχι;- το CPS-2, οπότε θεωρώ την προβληματική εξομοίωσή του απαράδεκτη. Ισως είναι ο μοναδικός υπολογιστής για τον οποίο ο χρήστης χρειάζεται τουλάχιστον τρεις εξομοιωτές για να έχει πρόσβαση στην πλειονότητα των παιχνιδιών και προγραμμάτων του. Παρ' όλα αυτά, γίνονται συνεχώς προσπάθειες από τους προγραμματιστές που ασχολούνται με το αντικείμενο, ενώ κάθε νέα έκδοση κάποιου εξομοιωτή που εμφανίζεται, παρουσιάζεται σαφώς βελτιωμένη από την προηγούμενη. Ετσι, ενώ μέχρι τώρα ο Pacifist κρατούσε τα ηνία (τρέχει σε DOS περιβάλλον με τη χρήση συνήθως κάποιου Frond End), και ακολουθούσε ο WinSTon με πολλά αξιόλογα χαρακτηριστικά, η πρόσφατη εμφάνι-



Ποιος είπε πως το Gold Runner υπήρχε μόνο για Amiga;



Ακρως διαχρονικό όσο και εθιστικό, το Arkanoid II στον Atari ST αποτέλεσε μία από τις καλύτερες versions για το παιχνίδι.



Το Lotus III όπως εξομοιώνεται από τον WinSTon.

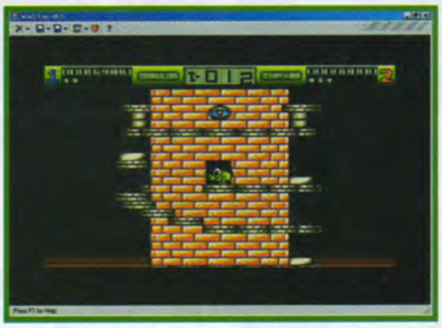
ση του Steem Engine έρχεται να ανατρέψει τα δεδομένα. Για να δούμε, όμως, τους δύο τελευταίους εξομοιωτές αναλυτικότερα.

WINSTON

Οχι, δεν πρόκειται για τσιγάρα (άλλωστε το "PC Master" δηλώνει ενάντια σε αυτή τη βλαβερή και ανόητη συνήθεια), αλλά για έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές για τον Atari ST. Τα πράγματα στο WinSTon δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα. Οι προεπιλογές που έχει το πρόγραμμα όσον αφορά στην ανάλυση της οθόνης, στον ήχο και τη μνήμη RAM του συστήματος, δεν χρειάζονται καθόλου "πείραγμα" από το χρήστη. Το WinSTon χρειάζεται απλώς να μάθει πού ακριβώς βρίσκεται το αρχείο του TOS, ενώ η εισαγωγή μίας virtual δισκέτας στο drive (ROM) κρίνεται επίσης αναγκαία. Στη συνέχεια το πρόγραμμα θα αναλάβει να "τρέξει" τη δισκέτα που εισαγάγαμε, όπως θα συνέβαινε σε οποιοδήποτε μηχάνημα ST. Το WinSTon παρέχει επίσης τη δυνατότητα στο χρήστη να δηλώσει κάποιο μέρος του δίσκου του ως εικονικό δίσκο για τον ST, υποστηρίζει πλήρως τη σειριακή θύρα του PC, όπως και τον εκτυπωτή που συνδέεται στην παράλληλη, ενώ, τέλος, διαθέτει έξι αναλύσεις οθόνης για να πειραματιστούμε όσον αφορά σε αυτήν που θα επιλέξουμε να χρησιμοποιούμε. Ο τομέας της εξομοίωσης παίρνει "σχεδόν" άριστα, αφού το πρόγραμμα έτρεξε σχεδόν τα πάντα από όσα δοκιμάσαμε. Το "σχεδόν" αναφέρεται, διότι μερικά παιχνίδια εμφάνισαν μείωση της ταχύτητάς τους όταν δοκιμάσαμε να τα τρέξουμε σε πλήρη οθόνη (full screen). Αυτό, όμως, δεν αποτελεί ιδιαίτερο πρόβλημα, καθώς υπάρχει και ο...



Τι GeForce 3 και κολοκύθια μου λέτε! Εν έτει 1990 ο ST είχε τη δυνατότητα να εμφανίσει εκπληκτικά τρισδιάστατα γραφικά χωρίς καν 3D επιταχυντή. Για όσους δεν θυμούνται, το παιχνίδι είναι το Bombuzal.



Το Nebulus υπήρξε ένα από τα καλύτερα puzzle games που κυκλοφόρησαν για τον ST.

STEEM ENGINE

Σχετικά πρόσφατη κυκλοφορία, ο Steem Engine είναι αυτή τη στιγμή ίσως ο καλύτερος εξομοιωτής για Atari ST. Οπως και στην περίπτωση του WinSTon, οι προεπιλογές του Steem Engine ανταποκρίνονται άριστα στα περισσότερα μηχανήματα και έτσι δεν θα χρειαστεί να αλλάξετε τίποτα, τουλάχιστον στην αρχή. Το εντυπωσιακό με τον Steem Engine είναι το γεγονός πως μπορείτε να ρυθμίσετε το "ρολόι" του ST να τρέχει μέχρι και τα 128MHz! Αυτό, φυσικά, δεν θα σας το συνιστούσαμε, καθώς τα περισσότερα από τα παιχνίδια και τα προγράμματα του "κλασικού" ST δεν αντιμετωπίζουν με καλό μάτι αυτή την απρόσμενη αλλαγή, με συνέπεια να "κρασάρουν". Κατά τα άλλα το Steem Engine αξιοποιεί όλες τις κλασικές αναλύσεις των Windows, τις οποίες μάλιστα φροντίζει να προσαρμόζει στις τρεις και μοναδικές αναλύσεις που είχε ο original Atari ST. Η διαθέσιμη μνήμη φτάνει τα 4MB, ενώ εξομοιώνεται ακόμα και το "υψηλής ευκρίνειας", πανάκριβο για την εποχή του, ασπρόμαυρο monitor του Atari, χάρη στο οποίο μπορούσαμε να έχουμε την εντυπωσιακή ανάλυση των 640x400 εικονοστοιχείων (άκουσα μήπως γέλια;). Η εξομοίωση είναι εξαιρετική, αφού ό,τι δοκιμάσαμε να τρέξουμε, δούλεψε άψογα, ακόμα και σε πλήρη οθόνη, χωρίς να παρουσιάσει τα προαναφερόμενα προβλήματα που αναφέραμε στην παράγραφο του WinSTon. Ολοκληρώνοντας, αν πρέπει να δείτε μόνο έναν εξομοιωτή για Atari, φροντίστε αυτός να είναι ο Steem Engine. PC

Τελευταία νέα

Ποιος είπε ότι στη χώρα μας οι χρήστες απλώς "παίζουν" παιχνιδάκια; Υπάρχουν και κάποιοι που τα... διορθώνουν! Ζήτω, μπράβο και συγχαρητήρια, λοιπόν, στο "συνάδελφο" του χώρου της εξομοίωσης whacker, ο οποίος αποφάσισε να διορθώσει τα χρώματα του προβληματικού τίτλου Exerion μια για πάντα! Το Exerion είναι ένα από τα "κλασικά" shoot'em ups της Jaleco (εποχή '80 και... βγάλε!) το οποίο σύντομα, χάρη στις προσπάθειες του whacker, θα εξομοιώνεται πλήρως από το MAME. Εύγε, νέε μου, και συγχαρητήρια και πάλι.

Αν και συνήθως δεν χρειάζεται να αναφέρουμε τέτοιες ειδήσεις, ας μην ξεχνάμε πως υπάρχουν και... "νιούδια" ανάμεσά μας που δεν γνωρίζουν τη διεύθυνση www.mame.dk. Στη συγκεκριμένη διεύθυνση, λοιπόν, μπορείτε να βρείτε όλα τα Roms για το MAME, ενώ την τελευταία φορά που την επισκεφτήκαμε είχε προσθέσει στη συλλογή της τα Roms για την έκδοση 0.54. Καλό... κατέβασμα!

Πραγματικά μέσα από το... πουθενά ξεπήδησε ο FlareStorm, ένας νέος εξομοιωτής του PlayStation 1 για Macintosh. Κάτοχος τριών μηχανημάτων (Amiga, Commodore και PC) δεν διαθέτω Macintosh στον οποίο να μπορέσω να το δοκιμάσω, οπότε περιμένω νέα και απόψεις σας σχετικά με το πόσο καλός είναι. Ο εξομοιωτής, του οποίου η έκδοση είναι η 0.00a1, απαιτεί PowerMac για τη λειτουργία του, είναι ιαπωνικής παραγωγής και διατίθεται δωρεάν.

Πρόσφατα κατάφερε να ξεπεράσει αρκετές δυσκολίες ο δημιουργός του bf's Engine BoneyFish, ενός εξομοιωτή που σας επιτρέπει, αν είστε ο τυχερός κάτοχος ενός Pocket PC (όπως το Cassiopeia), να τρέξετε σε αυτό παιχνίδια του TurboGrafx 16 (γνωστό και ως PC Engine). Βέβαια, ο εξομοιωτής ακόμη δεν έχει φτάσει σε ιδανικό στάδιο και παρουσιάζει αρκετά χαμηλές ταχύτητες, ωστόσο δεν χάνετε τίποτε να δοκιμάσετε. Τον εξομοιωτή μπορείτε να βρείτε στη σελίδα http://www.geocities.com/bonelyfish/.

ΕΝΑΣ ΠΑΝΕΞΥΠΝΟΣ ...ΒΑΤΡΑΧΟΣ!

Η ιστορία της Bullfrog

Παλαιότερα, στις λεγόμενες "χρυσές μέρες" του gaming, κάποιες εταιρείες έγραψαν ιστορία συνδέοντας το όνομά τους με συγκεκριμένους τύπους παιχνιδιών. Η Sierra ήταν η βασικότερη εταιρεία adventures, η Ocean χαρακτηριζόταν από τα λεγόμενα film licences (παιχνίδια που βασίζονταν σε ταινίες), η Psygnosis από τα γραφικά της, η Team 17 από τον εντυπωσιακό προγραμματισμό της, οι Bitmap Brothers από το gameplay... Μία εταιρεία, όμως, δεν "κόλλαγε" πουθενά. Λεγόταν Bullfrog...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Η Bullfrog ξεκίνησε με άλλο όνομα και άλλο σκοπό. Ο ιδρυτής της, Peter Molyneux, είχε δημιουργήσει την εταιρεία λογισμικού Taurus, η οποία δεν είχε καμία απολύτως σχέση με παιχνίδια. Το "κακό" έγινε όταν η εταιρεία έλαβε κάποιες δωρεάν Amiga. Ο Molyneux εντυπωσιάστηκε από τις γραφικές δυνατότητες των μηχανημάτων και αμέσως ίδρυσε μια εταιρεία που άκουγε στο όνομα Bullfrog - ένα είδος... χοντρού βατράχου, που έγινε και το σήμα κατατεθέν της. Ο Molyneux από μικρός ήταν εντυπωσιασμένος από την ίδια τη ζωή, και έτσι το πρώτο παιχνίδι που δημιούργησε ήταν εμπνευσμένο από αυτήν. Δεν είχε να κάνει με υπερήρωες, με εξωγήινη απειλή ή με μεταλλαγμένους κακούς. Οποιος προσπάθησε να το εντάξει σε μία κατηγορία, δεν τα κατάφερε, αφού δεν ήταν beat'em up, shoot'em up ή adventure. Μερικοί το θεώρησαν strategy - και όντως βρισκόταν αρκετά κοντά σε αυτή την κατηγορία - μα η αλήθεια είναι πως το Populous ήταν το πρώτο God Game.



ΤΟ ΠΡΩΤΟ GOD GAME

Στο Populous ο χρήστης έπαιρνε το ρόλο μιας θεότητας που έπρεπε να καταφέρει να νικήσει τις άλλες θεότητες που... λιμπίζονταν τις περιοχές της. Βέβαια, χάρη σε μια έξυπνη δόση ρεαλισμού από μεριάς του Molyneux, ο χρήστης δεν μπορούσε να πολεμήσει απευθείας τις άλλες θεότητες. Η μάχη γινόταν με βάση - τι άλλο - το λαό, δηλαδή τους πιστούς. Οσο πιο πολλούς πιστούς είχε μία θεότητα τόσο πιο δυνατή ήταν και το αντίστροφο. Για να μπορέσει, λοιπόν, να νικήσει τους αντιπάλους του, ο παίκτης έπρεπε να σκοτώσει, τρομάξει ή εμποδίσει τους πιστούς του αντιπάλου, ενώ βοηθούσε τους δικούς του να ευδοκιμήσουν τροποποιώντας έτσι το έδαφος ώστε να ευνοεί τη δημιουργία μεγάλων οικημάτων κ.λπ.

Η λογική του "έμμεσου gameplay", όπου ο χρήστης δεν ελέγχει αλλά επηρεάζει το παιχνίδι, είχε δημιουργηθεί και τόσο ο Molyneux όσο και η Bullfrog έγραψαν ιστορία, ενώ το Populous έλαβε θετικές κριτικές από κάθε γωνιά του πλανήτη, πουλώντας παράλληλα περισσότερα από 3 εκατομμύρια αντίτυπα σε όλο τον κόσμο.

ΜΙΑ ΚΑΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Το επόμενο βήμα της Bullfrog ήταν η δημιουργία του Powermonger, της λογικής συνέχειας του Populous. Ο Molyneux, βασικός σχεδιαστής και αυτού του τίτλου, προσπάθησε να επαναλάβει την επιτυχία του Populous. Δημιούργησε, λοιπόν, έναν ακόμη πιο πλούσιο κό-



Το Dungeon Keeper αποτέλεσε ίσως το τελευταίο πραγματικά επιτυχημένο παιχνίδι του συνδυασμού Molyneux/Bullfrog.



Το Dungeon Keeper 2 ολοκληρώθηκε μετά την αναχώρηση του Peter Molyneux από την Bullfrog. Αν και βασισμένο στην ίδια λογική, δεν γνώρισε την επιτυχία του πρώτου τίτλου.



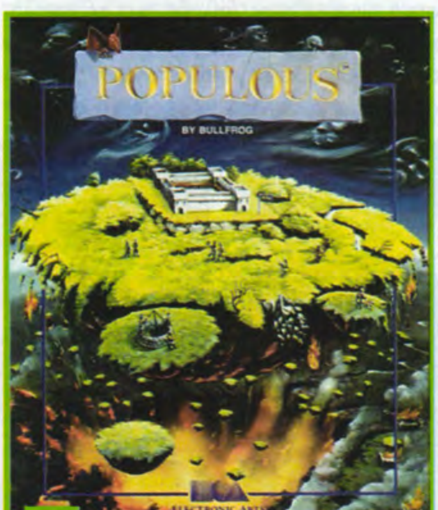
Το Magic Carpet 2 θεωρείται μέχρι σήμερα ως ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που εμφανίστηκαν ποτέ στην οθόνη των PCs. Δυστυχώς, όμως, δεν γνώρισε ανάλογη επιτυχία.

σμο και συγκεκριμενοποίησε περισσότερο το επιθετικό ύφος του παιχνιδιού. Δυστυχώς, όμως, κατά τη διάρκεια ανάπτυξης του παιχνιδιού είχε χρησιμοποιηθεί ένα interface, το οποίο έλεγχε όλες τις δυνατότητες που είχε ο χρήστης και το οποίο πριν από την τελική παραγωγή, θα έπρεπε να είχε απλουστευτεί σε κάτι αντίστοιχο με το Populous. Δεν απλουστεύτηκε, όμως, και έτσι - αν και επιτυχία - το Powermonger έμεινε στη σκιά του Populous.

Εγκαταλείποντας αυτή την ιδέα, η Bullfrog συνέχισε με το Populous 2, ενώ νέοι, πιο "στρατηγικοί" τίτλοι, άρχισαν να αναπτύσσονται, όπως το Theme Park και το εκπληκτικό Syndicate. Από τους λίγους τίτλους της εταιρείας, που γνώρισαν θετικές κριτικές από τα περιοδικά αλλά δεν προτιμήθηκαν από το κοινό, ήταν το Magic Carpet και η συνέχειά του. Το παιχνίδι βασιζόταν σε μια καλή ιδέα και συνδύαζε arcade και strategy στοιχεία. Ο παίκτης έλεγχε άμεσα τον πρωταγωνιστή, ο οποίος επάνω σε ένα ιπτάμενο μαγικό χαλί πετούσε πάνω από διάφορα νησιά, μαζεύοντας mana - κάτι το οποίο του επέτρεπε να κάνει κάποια spells - πολεμώντας τους αντίπαλους και προσέχοντας το λαό του.

ΤΕΛΟΣ ΕΠΟΧΗΣ...

Η χρυσή εποχή της Bullfrog ολοκληρώθηκε με την επίσημη πια ένωσή της με τον "κολοσσό" Electronic Arts και τη δημιουργία των Theme Hospital και Dungeon Keeper. Οσον αφορά στο τελευταίο, αποτελούσε το όραμα του Molyneux για το πώς θα έπρεπε να είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι. Η Electronic Arts, όμως, πίεζε την Bullfrog για να μπορέσει να κυκλοφορήσει το Dungeon Keeper, το οποίο πέρναγε από τη μία καθυστέρηση στην άλλη, ενώ ο σχεδιασμός του άλλαζε συνεχώς. Ο Molyneux συμφώνησε με την Electronic Arts πως θα χρηματοδοτούσε ο ίδιος το παιχνίδι, και έτσι η ανάπτυξη του Dungeon Keeper έγινε ουσιαστικά στην... κρεβατοκάμαρα του Molyneux - όπως γινόταν και την εποχή των 8bits από τους ανεξάρτητους προγραμματιστές. Οταν, τελικά, κυκλοφόρησε, το Dungeon Keeper αποτέλεσε τεράστια επιτυχία τόσο για την Bullfrog όσο και για την Electronic Arts. Ο Molyneux, όμως, απογοητευμένος, εγκατέλειψε το "παιδί" του, την Bullfrog, για να δημιουργήσει μια νέα εταιρεία όπου θα είχε περισσότερη ελευθερία να υλοποιήσει τα όνειρά του. Η Lionhead Studios εδώ και τρία χρόνια ετοίμαζε ένα παιχνίδι που όλοι μας γνωρίζουμε, αφού κυκλοφόρησε πρόσφατα, γνωρίζοντας τεράστια επιτυχία και δεχόμενο θετικές κριτικές από όλα τα περιοδικά του χώρου. Το Black & White θεωρείται ένα μοναδικό παιχνίδι, αφού συνδυάζει τα στοιχεία των γνωστών God Games που καθιέρωσε ο Molyneux σε συνδυασμό με Resource Management που συναντάμε μόνο σε Real Time Strategy games. Παράλληλα, το παιχνίδι διαθέτει κάποια quests, όπως αυτά συναντώνται συνήθως σε RPGs, σενάριο adventure game, ενώ σαν να μην έφταναν όλα αυτά, μπορεί κάλλιστα να χαρακτηριστεί ως το ψηφιακό αντίστοιχο ενός Rorschach test, αφού μέσα από το παιχνίδι εμφανίζονται στοιχεία της ψυχολογίας του παίκτη. Παράλληλα η "έξυπνη" Bullfrog των παλαιότερων εποχών δείχνει να συνεχίζει δυναμικά, ξεχνώντας, όμως, τη λογική του Molyneux και υποκύπτοντας στις επιθυμίες της αγοράς και αναπτύσσοντας την έκδοση του... Quake 3 για το PlayStation 2. Οσο για τον ίδιο τον Molyneux, αφήνει να εννοηθεί πως η παλιά, καλή Bullfrog ξαναζεί με άλλο όνομα, ως Lionhead Studios. Και μάλλον έχουμε αρκετά να δούμε ακόμα από αυτήν! PC



Με το Populous προστέθηκε μια νέα κατηγορία στα computer games, τα λεγόμενα God Games. Θεωρητικά, ακόμη και το νεότερο Sims μπορεί να ενταχθεί σε αυτή την κατηγορία.

MODified

HEART OF EVIL

Ενα super MOD για το Half-Life

"Ο Βασιλιάς πέθανε... Ζήτω ο Βασιλιάς!". Η στήλη "On-Line Gaming" δεν υφίσταται πλέον. Μέσα από τις στάχτες της, όμως, γεννήθηκε η παρούσα στήλη, για την αναγκαιότητα της οποίας προσπαθούσα περίπου ένα εξάμηνο να πείσω το λατρευτό αρχισυντάκτη κύριο Κράτσα. Τελικά, οι προσπάθειές μου απέδωσαν καρπούς και η στήλη "MODified Gaming" είναι πραγματικότητα. Καλή αρχή!

του Νίκου DuMmWiam Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Η ανάγκη για τη δημιουργία της συγκεκριμένης στήλης προήλθε από τη διαπίστωση ότι τον τελευταίο καιρό πολλοί χρήστες "πειράζουν" αγαπημένα τους παιχνίδια, θέλοντας να τα βελτιώνουν, να τους προσθέσουν νέα στοιχεία και, φυσικά, να αυξήσουν την αντοχή τους ακόμα περισσότερο. Μάλιστα στο τεύχος 136 του ανεπανάληπτου περιοδικού στο χώρο των υπολογιστών, του "PC Master" :), είχε δημοσιευθεί ένα εξασέλιδο αφιέρωμά μου στα Modifications. Ετσι, λοιπόν, αυτή η στήλη κάθε μήνα θα παρουσιάζει από ένα Modification ενός γνωστού παιχνιδιού (Half-Life, Quake III, Unreal Tournament, Tribes 2 κ.λπ.) και θα σας ενημερώνει για νέα από το χώρο γενικότερα.

Πάμε τώρα στο ζουμί. Στην πρώτη εμφάνιση της παρούσας στήλης είχα σκοπό να παρουσιάσω ένα Modification για το Quake III: Arena (να μπω δηλαδή με το δεξί). Αλλά μετά αναθεώρησα, διότι θα μου στέλνατε τα άπειρα Mail Bombs με τίτλους όπως: "Ξεκόλλα, Dum παραπαπάμ!". Ετσι, το Modification που φιλοξενούμε γι' αυτό το τεύχος είναι το Heart Of Evil, ένα MOD για το διάσημο, αξέχαστο, άπαιχτο Half-Life! Δεν πιστεύω να υπάρχει gamer που σέβεται τον εαυτό, ο οποίος δεν έχει παίξει Half-Life. Προτίμησα το Heart Of Evil για παρουσίαση, διότι είναι από τα ελάχιστα Modifications για το Half-Life, το οποίο είναι αποκλειστικά Single Player, δηλαδή έχει σεναριακή πλοκή και αντιπάλους χειριζόμενους από τον υπολογιστή! Ετσι, θα μπορέσετε να το απολαύσετε όλοι οι αναγνώστες, είτε έχετε πρόσβαση στο Net είτε όχι. Δημιουργός του MOD είναι ο Nathan Ruck, ο οποίος διατηρεί και το site του Heart Of Evil στη διεύθυνση http://www.planethalflife.com/heartofevil. Φυσικά, δεν δουλεύει μόνος του πάνω σε αυτό το MOD, αφού υπάρχουν αρκετά ακόμα άτομα που τον βοηθούν. Αρκετά φλυαρήσαμε, όμως. Ξεκινάμε από -πού αλλού; - από την αρχή, φυσικά...

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ HEART OF EVIL

Επειδή σας αγαπάω και σας φροντίζω, προνόησα στο συνοδευτικό CD του παρόντος τεύχους να υπάρχει το απαραίτητο αρχείο για την εγκατάσταση του Heart Of Evil, προκειμένου να σας γλιτώσω από 30MB downloading. Σε περίπτωση που δεν έχετε το CD πρόχειρο, μπορείτε να κατεβάσετε το αρχείο από τη διεύθυνση http://www.planethalflife.com /heartofevil/namdownloads.html. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, έχουν κυκλοφορήσει τα πρώτα τέσσερα επεισόδια-πίστες του Heart Of Evil (A, B, C & D), τα οποία βρίσκονται και στο συνοδευτικό CD. Στο Directory του CD/modifications θα βρείτε ένα Zipped αρχείο με το όνομα "HEART_OF_EVIL_EPISODES_ABCD". Κάνετέ το double click και θα ανοίξει το πρόγραμμα Win ZIP (πρέπει να το έχετε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας). Κάνετε κλικ στο Extract και στην επιλογή "Extract to:", βάλτε το Directory του σκληρού δίσκου σας, στο οποίο



Καβάλα στο φορτηγάκι και καθώς πηγαίνετε για το briefing της πρώτης αποστολής, θα ενημερωθείτε για διάφορα θέματα.



Ναι, ναι, σε λίγο θα μπείτε σε αυτό το ελικόπτερο, το οποίο διαθέτει και ηχεία που παίζουν κλασική μουσική κατά τη διάρκεια του ταξιδιού σας!

MODified gaming MODified gaming MO

MOD news!

Καλά, τι παιχνιδάρα είναι το Max Payne;! Και ποιος δεν έχει πάθει την πλάκα του με αυτό... Οσοι δεν το έχετε δει, τρέξτε να το πάρετε. Θα πάθετε αμόκ. Επί της ουσίας τώρα: Ηδη έχουν ξεκινήσει αρκετές ομάδες φανατικών του παιχνιδιού να ετοιμάζουν Modifications (Total Conversions) για το Max Payne. Εχω μετρήσει περί τα 20 Teams, τα οποία δουλεύουν σε ισάριθμα projects για MODs πάνω στο Max Payne και πιστεύω ότι σε κάνα δίμηνο θα έχουμε έτοιμα και τα πρώτα αποτελέσματα. Πέραν των MODs, όμως, υπάρχουν αρκετοί νέοι χάρτες και πίστες για το παιχνίδι, Skins και άλλα πολλά καλούδια, τα οποία σιγά σιγά μαζεύω στον σκληρό μου και πιθανόν στο CD του επόμενου τεύχους θα σας τα προσφέρω. Ε, ρε άτιμα, στα όπα όπα σας έχω. Αναμείνατε περισσότερα νέα από το χώρο του Max Payne.

Πρόσφατα εντόπισα ένα πολύ ενδιαφέρον site για το Tribes 2, από το οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε χάρτες και άλλα πολλά ενδιαφέροντα αρχεία για το αγαπημένο σας παιχνίδι. Η διεύθυνση του site είναι http://www.tribes2maps.com και πέραν των maps που έχουν σχεδιάσει users, θα βρείτε και το Official Map Pack (με τους 6 χάρτες) από την Dynamix. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό site με ατελείωτα MegaBytes για downloading.

Εξερευνώντας το δαιδαλώδες Internet, εντόπισα ένα φοβερό Utility-MOD για το Diablo II, με το οποίο μεταξύ άλλων μπορείτε να μειώσετε το χρόνο φορτώματος στο loading, "πειράζοντας" τα γραφικά. Περιέχει αρκετές λειτουργίες και σίγουρα θα φανεί αρκετά χρήσιμο στους απανταχού παίκτες του Diablo II. http://www.planetdiablo.com/theforge/lagreduce/index.html για περισσότερες Info.

Προτού κλείσω, να αναφέρω ότι και για το Diablo II ετοιμάζονται MODs... Ναι, πολύ καλά ακούσατε. Οτιδήποτε νεότερο θα το διαβάσετε από τη στήλη "MODified Gaming".

έχετε εγκατεστημένο το Half-Life, ενεργοποιήστε την επιλογή "Use Folder Names" και κλικ στην επιλογή Extract. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία αποσυμπίεσης και αν όλα πάνε καλά, τότε πρέπει στο Directory όπου έχετε βάλει το Half-Life, να έχει δημιουργηθεί ένα νέο, με το όνομα "Evil". Εκεί θα έχουν αποσυμπιεστεί όλα τα απαραίτητα αρχεία για το Heart Of Evil.

Ολα αυτά, βέβαια, προϋποθέτουν ότι έχετε ήδη εγκατεστημένο το Half-Life και έχετε βάλει και το τελευταίο patch, το 1.1.0.7 (αν δεν το έχετε, μπορείτε να το βρείτε στο συνοδευτικό CD του προηγούμενου τεύχους 143). Αφού τα κάνετε όλα αυτά και πληρείτε όλες τις προαναφερόμενες προϋποθέσεις, φορτώστε το Half-Life και επιλέξτε Custom Game από το κεντρικό μενού. Επιλέξτε με αριστερό κλικ το Heart Of Evil (εάν δεν φαίνεται στο μενού, τότε έχετε κάνει κάτι λάθος) και κάνετε κλικ στην επιλογή Activate, μετά στην Done και θα βρεθείτε στην κεντρική σελίδα, όπου θα φαίνεται το λογότυπο του Heart Of Evil στο background. Από το Configuration και τα Controls ρυθμίστε τα πλήκτρα όπως θέλετε, επιστρέψτε στο κεντρικό μενού και πατώντας Single Player μπορείτε να παίξετε το Heart Of Evil (το Hazardous Course είναι ίδιο με το Half-Life, οπότε μην μπείτε στον κόπο να το επιλέξετε). Αυτή ήταν η πολύ απλή διαδικασία εγκατάστασης. Πιστεύω ότι ήμουν κατανοητός. Για οποιεσδήποτε απορίες και προβλήματα, στείλτε μου e-mail στο οποίο ευχαρίστως θα απαντήσω.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ HEART OF EVIL

Πριν να προχωρήσουμε στο βραστό, εεε... στο ψητό ήθελα να πω, να σας ενημερώσω για ένα προβληματάκι. Σε περίπτωση που δείτε ότι ο



Ελικόπτερα, μπαζούκας, πανικός! Ακόμα μία ρουκετιά και το ελικοπτεράκι Bites The Dust.

χαρακτήρας σας αργεί να ανταποκριθεί στις εντολές που του δίνετε όταν τον κινείτε, πηγαίνετε στα Settings του βίντεο και επιλέξτε Software, όσον αφορά στην επιτάχυνση (ούτε OpenGL ούτε DirectX). Θα μειωθεί λίγο η ποιότητα των γραφικών, αλλά θα παίζετε αξιοπρεπώς. Συνάντησα και εγώ αυτό το προβληματάκι αλλά μόλις έκανα την εν λόγω ρύθμιση, το παιχνίδι δούλευε ρολόι. Το σενάριο του Heart Of Evil είναι αρκετά καλό και επηρεασμένο από τις βιετναμέζικες πολεμικές ταινίες. Βρισκόμαστε στις 21 Δεκεμβρίου του 1961 και είστε ο Percy Freeman (προφανώς ο πατέρας του Freeman από το κανονικό Half-Life), μέλος των στρατιωτικών δυνάμεων των ΗΠΑ στο Βιετνάμ. Δεν θέλω να αποκαλύψω περισσότερα στοιχεία για το σενάριο, διότι, αν και ερασιτεχνική δουλειά, είναι ανώτερη σε επίπεδο από διάφορες επαγγελματικές που έχω δει... (ονόματα δεν λέμε, εταιρείες δεν θίγουμε!) Στο Heart Of Evil θα δείτε καινούρια Skins, Speech(!), μουσική και άλλα χαρακτηριστικά ενός κανονικού παιχνιδιού. Σε περίπτωση που δυσκολευτείτε σε κάποιο σημείο του και χρειάζεστε βοήθεια, στη διεύθυνση http://www.planethalflife.com/ heartofevil/namwalkthrough.html μπορείτε να βρείτε τη "λύση" της περιπέτειας βήμα προς βήμα.

Το πρώτο MODified Gaming έφτασε στο τέλος του. Ελπίζω να βρείτε ενδιαφέρον το παιχνίδι και να το απολαύσετε όσο και εγώ. Παρακαλώ, εάν έχετε να κάνετε συστάσεις, παράπονα ή οτιδήποτε άλλες παρατηρήσεις σχετικά με την παρούσα στήλη, να επικοινωνήσετε μαζί μου μέσω e-mail. Ραντεβού τον επόμενο μήνα με ένα φρέσκο Modification, είτε για το Quake III: Arena είτε για το Unreal Tournament... Only time will tell :)

PC

Χάσατε την Opera;

Δεν αναφέρομαι σε καμία εκδήλωση του Μεγάρου Μουσικής, αλλά στο φοβερό Modification για το Half-Life, το οποίο βρισκόταν στο CD του προηγούμενου τεύχους! Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι, επηρεασμένο από το Matrix, με ειδικές κινήσεις για να αποφεύγετε σφαίρες και άλλα παρόμοια κόλπα. Οπως είπε και ο φίλος μου SnakeyGR, εάν το Max Payne δανειζόταν στοιχεία από το Opera, θα ήταν το απόλυτο Clone του Matrix. Σας συνιστώ να βρείτε το προηγούμενο CD και να εγκαταστήσετε το Opera (φυσικά, απαιτείται να έχετε το Half-Life). Είναι κυρίως για multiplayer δράση, αλλά είναι πολλή πώρωση! Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα... http://opera.redeemedsoft.com για περισσότερες INFO!

The 4th Coming

Ενας μήνας απομένει και το ελληνικό The 4th Coming θα κλείσει τα δύο χρόνια ζωής του, ενώ παράλληλα βρίσκεται στο ζενίθ νέων συνδρομών και νέων παικτών! Καθημερινά επικρατεί το αδιαχώρητο στους servers μας, ενώ το βράδυ γίνεται το έλα να δεις. Οποιαδήποτε στιγμή και να μπω στο παιχνίδι υπάρχουν περισσότεροι από 15 παίκτες on-line... Ετσι, είμαι συνέχεια απασχολημένος με το να σας εξυπηρετώ. Δεν παραπονιέμαι, όμως, γιατί μαζί με εσάς διασκεδάζω και εγώ!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr

Ας ξεκινήσουμε με μια σημαντική είδηση που παρέλειψα να αναφέρω στο προηγούμενο τεύχος. Περί τα τέλη Ιουλίου δημιούργησα ένα site για το ελληνικό The 4th Coming, το οποίο επιμελούμαι, περιποιούμαι και ανανεώνω επί καθημερινής βάσης. Στη διεύθυνση http://users.otenet.gr/~dummwiam έχω προσθέσει αρκετά νέα πράγματα και στοιχεία για το παιχνίδι, γι' αυτό συνιστώ σε όσους παίζουν T4C να την επισκέπτονται καθημερινά για να ενημερώνονται.

Η πιο δυνατή θρησκεία για το μήνα που πέρασε ήταν οι Artherk και Storm (θεωρούνται ένα). Στο Religion Event που καθορίζει την πιο δυνατή θρησκεία, το Arena Of The Faithful, πήραν μέρος 16 άτομα, 4 από κάθε θρησκεία, και επικράτησε η ομάδα-θρησκεία του Artherk-Storm με τους Jodalar, Nofear, Killer-Knight και SerpenT. Από την Pangaia είχαν πάρει μέρος οι Vindicator, Clio, Stark και Lost-Paradise, από την Talantia οι Maximus, Sailok, Giant και Mits1, ενώ από τον Ogrimar οι Tempest, Myself, Dark Avenger και Selina. Η τετράδα του Artherk-Storm κατόρθωσε να επικρατήσει των υπόλοιπων δεκαέξι χωρίς καμία απώλεια! Είναι η πρώτη φορά που στο Arena Of The Faithful υπάρχει νικήτρια θρησκεία χωρίς κανέναν παίκτη να έχει πεθάνει και αυτό με κάνει να πιστεύω ακράδαντα ότι και τον επόμενο μήνα θα κερδίσει η ίδια θρησκεία.

Από τα σημαντικότερα γεγονότα του μήνα που μας πέρασε ήταν η δημιουργία ενός νέου θεσμού, των Duels ή μονομαχιών ελληνιστί. Δύο τρεις εβδομάδες πριν από τη δημιουργία των Duels, παρατηρούσα για άλλη μία φορά τη λογομαχία των παικτών που έκαναν PvP (Player vs Player) λόγω του πολέμου των θρησκειών (Ogrimar & Pangaia vs Storm & Artherk). Κάθε βράδυ οι πιστοί των θρησκειών αυτών σκοτώνονταν ή λογομαχούσαν στο forum και στο Main Channel! Το ζητούμενο των διαξιφισμών ήταν να αποδειχθεί ποιος ήταν ο νικητής της μάχης που διεξήχθη εκείνο το βράδυ. Οι διάλογοι ήταν περίπου οι ακόλουθοι (έχουν γίνει και περικοπές, γιατί τη στήλη διαβάζουν και μικρά παιδιά): "Γιατί έκανες Recall,



Λίγα δευτερόλεπτα μετά την έναρξη του event Arena Of The Faithful. Οπως βλέπετε, γίνεται πανικός!



Η νικηφόρα φωτογραφία του Dalantai για το διαγωνισμό Pic Of The Week.

On-line On-line On-line On-line On-line On

Οι παίκτες μάς γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ SERPENT

Ο πρωταθλητής του περσινού Grand Prix στο Quake III είναι ο φιλοξενούμενος γι' αυτόν το μήνα. Ισως να σας φανεί λίγο παράξενος ο τρόπος γραφής του... αλλά αυτή είναι η γλώσσα του Internet! Απολαύστε τον :)

"Ξεκινώντας, θα ήθελα να δώσω τα χαιρετίσματά μου σε όλους τους T4C παίκτες, ακόμα και στους lesser από αυτούς (βλ. ogrimar :P). Παίζω με το ψευδώνυμο SerpenT (αρχικά ως Xentronium) χοντρικά εδώ και 1-1,5 χρόνο και έχω αφιερώσει ουκ ολίγες ώρες μπροστά από την οθόνη προσπαθώντας να βελτιώσω τον character μου.. Γενικά το T4C είναι ένα πολύ εθιστικό και ανταγωνιστικό παιχνίδι, μια και είσαι σε διαρκή αναζήτηση αντικειμένων και gold (@#$%Æ!*) ώστε ο χαρακτήρας που έχει ο καθένας στο μυαλό του να γίνει όσο το δυνατόν ισχυρότερος-ομορφότερος (ναι, υπάρχουν ψώνια που δεν φοράνε το item που δίνει τα ατελείωτα bonuses, αλλά προτιμούν να κάνουν equip την μπακατέλα +2 μπας και τους δώσουμε λίγο σημασία :P). Εγώ κουμαντάρω έναν αρχαίο τοξότη και νιώθω δέος όταν μπήγω τα βέλη μου στη σάρκα του αντιπάλου, ιδίως όταν αυτός έχει μαύρα φτερά και του τα πιτσιλάω με το δικό του αίμα mouhahaha. Τέσπα παρασύρθηκα :P.

Εγώ μαζί με άλλους 4 επίλεκτους (Killer-knight, Nightwolf, Agrios, Steppenwolf) ανήκω σε μία αναγεννημένη θρησκεία, τον StorM, και έχουμε έναν δύσκολο ρόλο: να το παίξουμε τρελοί :P. Ακράδαντα πιστεύω ότι όταν ο StorM ενεργεί ως σύνολο, κανείς δεν μπορεί να προβάλει αντίσταση μέσα στο παιχνίδι στον τομέα του PvP. Ισως γι' αυτόν το λόγο πολλοί 'κακοί' in game άρχισαν τις γνωστές διαμαρτυρίες-κλαψουρίσματα μόλις ανακοινώθηκε η αναγέννηση του StorM, αλλά, τι να γίνει, life sucks sometimes :P hehe :). Better play some tetris M8s.U know??

Μέσα από το T4C έχω συναντήσει πολλά αξιόλογα άτομα σε RL (Real Life), με τα οποία περνάω όμορφα τις ώρες μου, και όταν παίζουμε και διαμορφώνουμε το game ο καθένας με τη δική του προσωπικότητα και γνωρίσματα, αλλά και όταν βγαίνουμε για έναν café και γελάμε με τα in game καμώματά μας :).Μάλιστα, σπουδάζοντας στη Θεσσαλονίκη, έχω το 'προνόμιο' να έχω γνωρίσει από κοντά σχεδόν την πλειονότητα των παικτών από όλη την Ελλάδα, και αυτό με ευχαριστεί πολύ, επειδή ανέκαθεν είχα την περιέργεια να θέλω να ξέρω τον άνθρωπο πίσω από τον υπολογιστή :).

Αυτά, με τιμή [GqC]*Serpy* aka Duke Kreas, Queen Little_Tiffi, Duke WarmeaT , King Doom III, Laterman, Railageddon, Shaftageddon, Thermosifonas, Biomorfikos mikitas, Sarkinos ogkos, Apokroustiki maza και άλλα πολλά και ενδιαφέροντα.Later zmpeOm :)"

ρε κότα;", "Ασε, ρε... Αν δεν ήταν από πίσω σου ο τάδε να σου κάνει Heal, θα έβλεπες τα κυπαρίσσια από κάτω", "Ναι, ρε, ελάτε άλλοι πέντε να με βαράτε! Παλιο#@()*#@" και τα λοιπά και τα λοιπά. Ετσι, λοιπόν, αποφάσισα να δημιουργήσω το θεσμό των Duels ούτως ώστε να μπορούν να λύνουν οι παίκτες τις διαφορές τους τίμια και παλικαρίσια (δηλαδή να πλακώνονται στο ξύλο). Οποτε, λοιπόν, είμαι on-line μπορεί οποιοσδήποτε παίκτης να προκαλέσει σε μονομαχία έναν συμπαίκτη του (μικρότερο ή μεγαλύτερο κατά 10 Levels) ο οποίος να είναι επίσης on-line εκείνη τη στιγμή. Ο παίκτης αυτός μπορεί είτε να αρνηθεί είτε να δεχτεί την πρόκληση. Σε περίπτωση που δεχτεί, και οι δύο παίκτες μεταφέρονται σε ένα ερημικό νησί και μονομαχούν. Το αποτέλεσμα της μονομαχίας ή η ενδεχόμενη άρνηση του παίκτη στην πρόκληση του συμπαίκτη του καταγράφονται στη σελίδα των Duels στο site μου. Ετσι, κατόρθωσα να περιορίσω το φαινόμενο των λεκτικών επιθέσεων και διαξιφισμών (που μας κούραζαν όλους, GMs και παίκτες), αφού ο θεσμός αυτός λύνει άμεσα τις διαφορές και καταγράφει το αποτέλεσμα της μονομαχίας, ούτως ώστε όλοι οι παίκτες να είναι γνώστες του τι συνέβη.

Τελευταίο θέμα που θα ήθελα να θίξω πριν να κλείσουμε είναι η επέτειος για τα δύο χρόνια του T4C. Τον Νοέμβριο, όπως όλοι γνωρίζετε, το The 4th Coming κλείνει 2 χρόνια ζωής. Αποφάσισα, λοιπόν, να τα γιορτάσουμε με καθημερινά events καθ' όλη τη διάρκεια του μήνα και όλες τις ώρες της ημέρας! Επί 24ώρου βάσεως θα γίνονται events για όλα τα levels χαρακτήρων, με πλουσιοπάροχες αμοιβές για τους νικητές. Πέραν των προειδοποιημένων events που θα γίνονται μέρα παρά μέρα, θα γίνονται και αιφνίδια από τους GMS, χωρίς καμία ανακοίνωση, σε όλα τα νησιά της Althea. Θα υπάρχουν περιορισμοί σε levels, όμως θα φροντίσουμε να ΜΗ μείνει κανένας παραπονεμένος. Επίσης, θα γίνει Special Event αντοχής περισσότερων ωρών on-line (!) με πάρα μα πάρα πολύ special δώρο για όποιον αντέξει να μείνει τις περισσότερες ώρες συνδεδεμένος στο T4C. Το τελευταίο event, βέβαια, δεν ξέρω κατά πόσο θα δουλέψει σωστά, διότι, πρώτον, οι τηλεφωνικές γραμμές δεν είναι και τόσο αξιόπιστες και, δεύτερον, ο παίκτης μπορεί να αφήσει τον υπολογιστή ανοικτό και εκείνος να κοιμάται... Το τελευταίο πρόβλημα, όμως, εύκολα λύνεται, διότι θα μπορούν οι άλλοι παίκτες που είναι on-line να τον ελέγχουν, κάνοντάς του ερωτήσεις. Οπότε, αν δουν ότι δεν απαντά, σημαίνει ότι έχει αφήσει τον PC και κοιμάται του καλού καιρού. Συνοψίζοντας, όσοι δεν είστε τον Νοέμβριο στο T4C, θα χάσετε! Αντε και καλό μήνα! PC

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Vindicator	166
2	Harvester	165
3	Stark	161
4	Hawk	161
5	QuickSilver	160
6	Rand al Thor	158
7	Jodalar	157
8	Rayne	157
9	Hellraiser	156
10	NoFear	155
11	Killer-Knight	151
12	Maximus	150
13	SirPapoys	150
14	Commandarxis	149
15	NightWolf	149
16	panos1313	148
17	Sailok	148
18	Demarest	147
19	Phantom Lord	146
20	Edwin	145

Η κορυφή ανήκει, για ακόμα έναν μήνα, στον Vindicator, αλλά αυτοί που τον ακολουθούν έχουν αλλάξει.

Φανταστική



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Tigana
Ένα σαγηνευτικό δίτομο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Ένα τραγούδι για την Αρμπόν
Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν
Μια δίτομη επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.



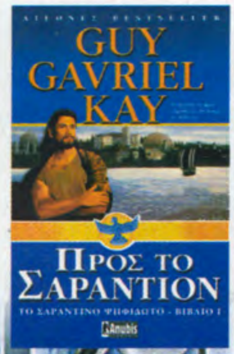
Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Α': Το Δέντρο του Καλοκαιριού
Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Β': Η περιπλανώμενη φλόγα
Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



Το Υφαντό της Φιόναβαρ - Βιβλίο Γ': Ο πιο σκοτεινός δρόμος
Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Α': Προς το Σαράντιον
Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



Το Σαραντινό Ψηφιδωτό - Βιβλίο Β': Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων
Ένα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

Κυκλοφορούν σε βιβλιοπωλεία σε όλη την Ελλάδα

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Λογοτεχνία



Homeland - Πατρίδα

Ο νεαρός πρίγκιπας των drow Drizzt Do'Urden μεγαλώνει μέσα σε μια μοχθηρή μητριαρχική οικογένεια και αντιμετωπίζει το μοιραίο δίλημμα: Μπορεί να ζήσει σε έναν κόσμο που καταδιώκει την ηθική ακεραιότητα;



Exile - Εξορία

Εξόριστος από την πατρική γη, ο Drizzt πρέπει να πολεμήσει για μια νέα πατρίδα στις εχθρικές δαιδαλώδεις σήραγγες του Underdark και να έχει το νου του για τη μοχθηρή οικογένειά του - γιατί οι Dark Elves είναι μια φυλή που δε συγχωρεί...



Sojourn - Ξενιτιά

Μακριά από το ανηλεές Underdark, ο Drizzt Do'Urden παλεύει για να επιζήσει στον κόσμο της επιφάνειας. Αλλά η αποδοχή από τους κατοίκους του υπέργειου κόσμου θα αποδειχτεί κάθε άλλο παρά εύκολη.



Τρέμω στο άγγιγμά σου

22 διηγήματα ερωτισμού και τρόμου από τους ειδήμονες της λογοτεχνίας του είδους: Stephen King, Stephen R. Donaldson, Ruth Rendell, Clive Barker κ.ά.



Έχουν έρθει!

Περιηγηθείτε σε ορισμένα από τα σημαντικότερα πειστήρια της επίσκεψης εξωγήινων στον πλανήτη μας: πυραμίδες, αγρογλυφικά, Τρίγωνο των Βερμούδων, Ρόσγουελ, Τουνγκούσκα, κ.ά.



Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη

Πιο επίκαιρες από ποτέ, για πρώτη φορά όλες οι προφητείες στο πρωτότυπο και σε ελληνική μετάφραση, με σχόλια και ιστορικές αναφορές.



Τα κεκρυμμένα

Ένα συναρπαστικό ταξίδι στα ορόσημα των πιο σημαντικών μυστικών οργανώσεων, υπηρεσιών και ταγμάτων μαζί με μια πρωτογενή προσπάθεια ερμηνείας των αιτιών που τις δημιούργησαν.



Harper's Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών

Ένα κλασικό και πάντα επίκαιρο έργο. Παρουσιάζονται συναρπαστικές ιστορίες και ερμηνείες για όλα τα μεταφυσικά φαινόμενα, τις ιστορικές φυσιογνωμίες και τις παραδόσεις του αποκρυφισμού.

www.anubis.gr

MAGIC: THE GATHERING - ODYSSEY

Σφαγή στο "President"

Στις 23 Σεπτεμβρίου διοργανώθηκε στο ξενοδοχείο "President" το τουρνουά προ-κυκλοφορίας που αφορούσε στη νέα επέκταση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering με τον τίτλο Odyssey. Το γεγονός ότι το σετ δεν έχει καμία σχέση με τα ταξίδια του δικού μας Οδυσσέα, δεν εμπόδισε τους παίκτες από το να έρθουν. Ετσι, πραγματοποιήθηκε το πιο πετυχημένο prerelease στην ιστορία του Magic στην Ελλάδα. Επί οκτώ ώρες (χωρίς τα διαλείμματα!) οι παίκτες αντιμετώπιζαν τον ένα αντίπαλο μετά τον άλλο για να κατακτήσουν τις κάρτες - έπαθλα του Odyssey.

του Μίλτου Κύρκου

Τα prerelease tournaments γίνονται κάθε φορά μέσα στην εβδομάδα που προηγείται της επίσημης κυκλοφορίας κάθε νέας επέκτασης του Magic: The Gathering - και μια και αυτή η ημερομηνία είναι η ίδια σε όλο τον κόσμο, έχουμε μία εβδομάδα γεμάτη Magic σε όλη την υφήλιο. Το πιο σημαντικό, δε, με τα τουρνουά αυτά είναι πως όλοι ξεκινούν σχεδόν από την ίδια βάση! Και να γιατί:

Το Magic είναι, όπως όλοι ξέρουμε, παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες - αυτό σημαίνει πως κάθε παίκτης επιλέγει κάθε φορά 60-70 κάρτες, για να σχηματίσει την τράπουλά του, από όλη τη συλλογή του. Βέβαια, όσες περισσότερες κάρτες έχει τόσο πιο καλή τράπουλα θα μπορεί να σχηματίσει. Ετσι, όσοι μαζεύουν από καιρό κάρτες Magic, έχουν ένα πλεονέκτημα έναντι των νέων παικτών. Φυσικά, μετράει πάρα πολύ και ο τρόπος που παίζει κάποιος, αλλιώς δεν θα βλέπαμε στα παγκόσμια και επαγγελματικά τουρνουά να ξεχωρίζουν κάποιοι σταθεροί, καλοί παίκτες - εκεί όλοι έχουν πολλές κάρτες!

Στα prereleases, όμως, όλοι παίζουν με κάρτες που προμηθεύονται εκείνη τη στιγμή, μια και δεν έχουν κυκλοφορήσει στο εμπόριο! Αυτό είναι πολύ καλό για τους νέους παίκτες, μια και δεν έχουν να ανταγωνίζονται τις συλλογές των αντιπάλων τους παρά την εμπειρία και τη γνώση του παιχνιδιού. Με αυτό τον τρόπο όλοι μπορούν να συμμετάσχουν ισότιμα σε ένα τουρνουά και να διεκδικήσουν τα πολλά βραβεία που πάντα αθλοθετούνται. Ως επιπλέον δώρο, κάθε παίκτης παίρνει και μια συλλεκτική, μοναδική foil κάρτα που κυκλοφορεί μόνο στα



PRO TOUR

Στις 16 Σεπτεμβρίου έγινε στο νέο κατάστημα της Κάισσα, στο Περιστέρι, το τουρνουά πρόκρισης για το Επαγγελματικό Τουρνουά (Pro Tour) που θα γίνει στη Νέα Ορλεάνη των ΗΠΑ. Κάθε χρόνο γίνονται 4 Pro Tours και οι παίκτες που συμμετέχουν εκεί έχουν την ευκαιρία να κερδίσουν αρκετές χιλιάδες δολάρια σε μετρητά. Φυσικά, ελάχιστοι έχουν το δικαίωμα να παίξουν σε τέτοια τουρνουά, και η Ελλάδα μπορεί κάθε φορά να στείλει έναν μόνο, τον νικητή ενός σκληρού τουρνουά πρόκρισης που διεξάγεται κάθε φορά στην προκριματική περίοδο. Φαντάζεστε, λοιπόν, πόσο σκληρό ήταν το τουρνουά, μια και είχε ως βραβείο όχι μόνο την πρόκριση, αλλά και δωρεάν το εισιτήριο για τη Νέα Ορλεάνη (προσφορά όπως πάντα της Κάισσα στους παίκτες του Magic)!

prereleases. Την προηγούμενη φορά ήταν στα σανσκριτικά, ενώ τώρα ήταν στα αραβικά! Η ελληνική κάρτα, ένας Φελδαγρίφος, κυκλοφόρησε τον Φεβρουάριο με το Planeshift.

Εκτός από το ξενοδοχείο "President", prerelease tournaments έγιναν το ίδιο σαββατοκύριακο στη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, τη Λάρισα, τα Χανιά και το Ηράκλειο, ενώ το επόμενο σαββατοκύριακο διεξήχθησαν στα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Βικτωρίας, Περιστερίου, Πειραιά, Γλυφάδας και Παγκρατίου με μεγάλη συμμετοχή.

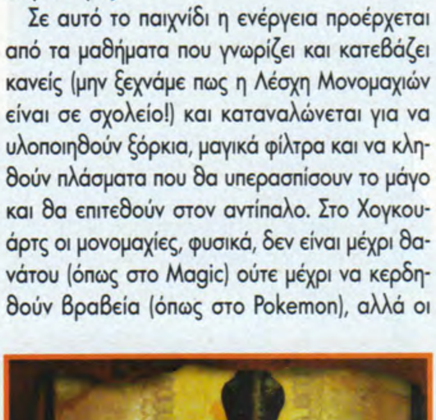
Το επόμενο prerelease θα γίνει τον Φεβρουάριο του 2002 με το καινούριο expansion του Magic. Θα είμαστε πάλι εκεί!



Ο ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ ΑΠΟΓΕΙΩΝΕΤΑΙ

Το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Χάρι Πότερ έχει ξεκινήσει ήδη να διαγράφει την τροχιά του στον κόσμο των επιτυχιών. Στηριγμένο στα φανταστικά βιβλία της Τζ. Ρόουλαντς, που περιγράφουν τη ζωή του Χάρι στη Σχολή Μαγείας του Χογκουάρτς, επιτρέπει στους παίκτες να αναβιώσουν την περίεργη ατμόσφαιρα της σχολής και κυρίως να παίξουν ένα έξυπνο και διασκεδαστικό παιχνίδι με κάρτες, όπου ήρωες είναι οι μάγοι και οι μάγισσες του Χογκουάρτς.

Σε αυτό το παιχνίδι η ενέργεια προέρχεται από τα μαθήματα που γνωρίζει και κατεβάζει κανείς (μην ξεχνάμε πως η Λέσχη Μονομαχιών είναι σε σχολείο!) και καταναλώνεται για να υλοποιηθούν ξόρκια, μαγικά φίλτρα και να κληθούν πλάσματα που θα υπερασπίσουν το μάγο και θα επιτεθούν στον αντίπαλο. Στο Χογκουάρτς οι μονομαχίες, φυσικά, δεν είναι μέχρι θανάτου (όπως στο Magic) ούτε μέχρι να κερδηθούν βραβεία (όπως στο Pokemon), αλλά οι επιθέσεις μειώνουν την τράπουλα του αντιπάλου, άρα τις δυνατότητές του να επιτεθεί ή να αμυνθεί.



Ο Χάρι ξεκίνησε τον Αύγουστο και στα περισσότερα καταστήματα Κάισσα άρχισαν να γίνονται μικρά τουρνουά και παιχνίδια επίδειξης για τους φίλους του. Η μέχρι τώρα πορεία του είναι αναπάντεχα δυναμική και φαίνεται πως πριν από την κυκλοφορία της ταινίας (από την Warner τον Νοέμβριο) οι πιστοί αναγνώστες βρίσκουν το παιχνίδι που τους ταιριάζει.

Τα σχέδια των Wizards of the Coast (έβγαλαν και αυτό το παιχνίδι) και της Κάισσα είναι φιλόδοξα και από τη νέα χρονιά θα ξεκινήσει σε σταθερή βάση η δημιουργία του Harry Potter League, όπου οι επίδοξοι μάγοι και μάγισσες θα μπορούν να διασταυρώνουν τα μαγικά βιβλία τους και να μονομαχούν κάτω από τις ευλογίες της Λέσχης Μονομαχιών της Σχολής Μαγείας και Μαγικών Τεχνών του Χογκουάρτς.

PC

ROLE PLAYING GAMERS' ASSOCIATION

Όσοι αγαπούν τα παιχνίδια ρόλων σίγουρα έχουν ακούσει για την RPGA. Είναι η παγκόσμια ένωση των παικτών παιχνιδιών ρόλων, που αγκαλιάζει όσους παίζουν Dungeons & Dragons (είναι και η συντριπτική πλειονότητα των παικτών σε όλο τον κόσμο) αλλά και όσους παίζουν άλλα παιχνίδια όπως αυτά της White Wolf.

Η RPGA στηρίζει σε κάθε χώρα τις δραστηριότητές της με την τοπική "τριάδα", τρεις gamers που αναλαμβάνουν να υλοποιήσουν στη χώρα τους τις δραστηριότητες της RPGA. Στην Ελλάδα η τριάδα έχει την έδρα της στην Κάισσα Βικτωρίας και συνεδριάζει κάθε Τρίτη και Πέμπτη. Το κυριότερο project της RPGA παγκοσμίως (και στην Ελλάδα, φυσικά) είναι το Living Greyhawk, ο ζωντανός κόσμος του Dungeons and Dragons. Στο LG οι παίκτες κάθε χώρας έχουν το δικό τους βασίλειο και σε αυτό διαδραματίζονται όλες οι περιπέτειες του campaign τους. Στην Ελλάδα έχουν ήδη γίνει 12 περιπέτειες στο Knurl (όπου και το ελληνικό βασίλειο) και πάνω από 24 ομάδες σε όλη την Αθήνα συμμετέχουν κάθε τρεις εβδομάδες τα σαββατοκύριακα στα RPGA που διοργανώνονται σε όσα καταστήματα μπορούν να τα φιλοξενήσουν.

Οι παίκτες συμμετέχουν στις ίδιες περιπέτειες, μαζεύουν (ανάλογα με τις επιτυχίες ή και τις αποτυχίες τους) τα αντίστοιχα experience points, ανεβαίνουν επίπεδα, αποκτούν μαγικά αντικείμενα, αλλά κυρίως επηρεάζουν με τις δραστηριότητές τους τον κόσμο του Knurl, οδηγούν οι ίδιοι την ιστορία προς την κατεύθυνση που θέλουν. Μια και το Living Greyhawk είναι ένα παγκόσμιο campaign, καθετί που συμβαίνει στο Knurl μαθαίνεται σε όλο τον κόσμο!

Μέχρι τώρα οι Ελληνες adventurers έχουν αντιμετωπίσει (με αρκετή δυσκολία) τις επιθέσεις των humanoids που μαστίζουν τη χώρα του Knurl, αλλά ακόμη δεν έχουν καταφέρει να απαλλαγούν από τον κίνδυνο ολοκληρωτικής εξαφάνισης, μια και οι ορδές έχουν αρχίσει να θυμώνουν και να οργανώνονται!

Αυτή τη στιγμή RPGA διεξάγεται στα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Βικτωρίας, Περιστερίου, Πειραιά και Γλυφάδας και στο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" στο Νέο Κόσμο. Για περισσότερες πληροφορίες για τις ημέρες και ώρες ή για τα καταστήματα στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο 6929165.

FORMULA DE

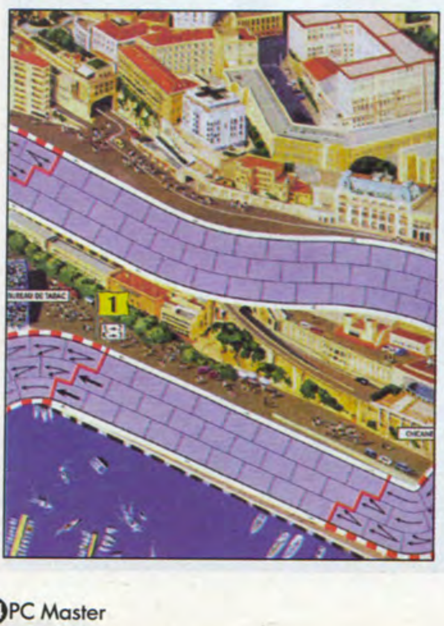
Επιτραπέζιο... με φόρμουλες!

Αυτόν το μήνα σάς επιφυλάσσουμε μία έκπληξη! Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με αγωνιστικά αυτοκίνητα, το Formula DE. Έχει απλούς ελληνικούς κανόνες, είναι Stand Alone Product (δηλαδή το αγοράζεις μία φορά και μπορείς να παίξεις), πολύ διασκεδαστικό και παρεΐστικο. Το πράσινο φως της εκκίνησης δόθηκε, ο αγώνας ξεκινάει. Βάλτε πρώτη και φύγαααααμεεε!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@Otenet.gr

Το συγκεκριμένο προϊόν δεν κυκλοφόρησε τώρα στα ράφια του Fantasy Shop, αλλά αρκετά παλαιότερα, απλώς τώρα ήρθε το πλήρωμα του χρόνου για να είναι πιο ευπαρουσίαστο και ολοκληρωμένο το άρθρο. Μετά τη διακοπή της ροής του άρθρου για την αποσαφήνιση, συνεχίζουμε την αναμετάδοση ως έχει... (μα καλά, άρθρο είναι αυτό ή ειδήσεις των 20:30;).

Το Formula DE είναι ένα πολύ πρωτότυπο επιτραπέζιο παιχνίδι, το οποίο μεταφέρει την ένταση, την ταχύτητα, το ρίσκο και την αγωνία των αγώνων Formula 1 (F1... όχι το πλήκτρο στο Keyboard σας) σε επιτραπέζιο παιχνίδι. Θα μου πείτε πώς μπορεί να γίνει αυτό; Κι όμως, είναι εφικτό - σας μιλάω εκ πείρας. Προτού προχωρήσουμε, όμως, στην παρουσίαση του παιχνιδιού, ας δούμε τι περιλαμβάνεται στο κουτί του ελληνικού Formula DE. Περιεχόμενα:



- 1 ταμπλό παιχνιδιού, το οποίο έχει δύο πλευρές (μία πίστα για κάθε πλευρά). Η μία πλευρά αναπαριστά το Grand Prix του Μονακό και η άλλη το Grand Prix του Ζάντφορτ της Ολλανδίας.
- 6 ζάρια ταχυτήτων (ένα τριαντάπλευρο, ένα εικοσάπλευρο, ένα δωδεκάπλευρο, ένα οκτάπλευρο, ένα εξάπλευρο και ένα τετράπλευρο).
- 1 εικοσάπλευρο ζάρι που χρησιμοποιείται για τις συγκρούσεις, τις βλάβες και την εκκίνηση των αυτοκινήτων.
- 10 πλαστικά αυτοκίνητα (πιόνια) και 10 αεροτομές.
- 1 φυλλάδιο τεσσάρων σελίδων, στο οποίο γίνεται η επεξήγηση των βασικών κανόνων.
- 1 βιβλιαράκι οκτώ σελίδων με κανόνες για προχωρημένους παίκτες!
- 10 πίνακες οργάνων στα πέντε χρώματα των ομάδων.
- 10 μοχλοί ταχυτήτων για την καταγραφή της ταχύτητας των αυτοκινήτων.
- 1 μπλοκ φύλλων αγώνων για κούρσες.
- Και, τέλος, ένα μολύβι με γόμα.

Τι σημαίνουν όλα αυτά; Αγοράζετε το Formula DE, μελετάτε προσεκτικά τους κανόνες και μπορείτε αμέσως να ξεκινήσετε να παίζετε. Το παιχνίδι μπορούν να παίξουν από 2 μέχρι 10 παίκτες, ηλικίας 12 ετών και άνω. Σκοπός του είναι κάθε παίκτης που χειρίζεται ένα ή παραπάνω αυτοκίνητα να φτάσει πρώτος στον τερματισμό. Στην πορεία προς τον τερματισμό, όμως, ορθώνονται τρομερά εμπόδια, όπως στροφές, "κλεισίματα", καύσιμα, φρεναρίσματα και ένα σωρό ακόμα κανόνες που θα κάνουν τον αγώνα σκέτη πρόκληση. Αυτά όλα σε συνδυασμό με τον παράγοντα τύχη, τους ελληνικούς κανόνες και το εγχειρίδιο για προχωρημένους παίκτες (που προσθέτει νέους κανόνες) απογειώνουν το ενδιαφέρον για το Formula DE. Σύντομα αναμένονται και νέες πίστες, στις οποίες μπορούν να διαγωνιστούν οι επίδοξοι και φανατικοί του Formula DE, οι οποίες θα πωλούνται ξεχωριστά.

Οι Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος είναι υπεύθυνες για τη μετάφραση του παιχνιδιού στα ελληνικά. Το προϊόν διατίθεται από τα καταστήματα Fantasy Shop και επιλεγμένα καταστήματα σε όλη την Ελλάδα. Η τιμή του είναι 13.500 δραχμές. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο τηλέφωνο 8231072.

Δέστε τις ζώνες σας... και τσίτα το γκάζι!

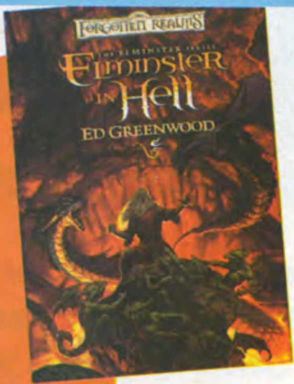
Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001

- **Σάββατο 6/10:** Warhammer 40k Tournament, Legend of the 5 Rings Tournament
- **Κυριακή 7/10:** Warhammer 40k Tournament & Vampire (card game) Tournament
- **Σάββατο 13/10 & Κυριακή 14/10:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 20/10:** Warlords CCG Tournament
- **Κυριακή 21/10:** Magic: The Gathering Tournament (Type 1)
- **Σάββατο 27/10:** Star Wars Classic Card Game Tournament - Vampire RPG Intro
- **Κυριακή 28/10:** D&D Tournament
- **Κάθε απόγευμα** demo games στο Star Wars Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα** Star Wars Card Game Night
- **Κάθε Παρασκευή** Live Role Playing Vampire: Η Μεταμφίεση


Magic
The Gathering®
Μονο
για
Ηρωες!
Νεες πανισχυρες καρτε
σε μια νεα επεκταση
Για πληροφοριες:
Ανοικτη γραμμη Καισσ
τηλ: 6929165
Wizards of the Coast
kaissa
Odyssey
www.kaissagames.com

ELMINSTER IN HELL (HARDCOVER)



Στον κόσμο όπου γεννήθηκε είναι παντοδύναμος, αλλά ένα αρχαίο κακό τον εξορίζει στα βάθη των Εννέα Κολάσεων, όπου είναι απλώς ακόμη μία ψυχή. Ο Elminster, ο Σοφός του Shadowdale, ο Επίλεκτος της Mystra, αντιμετωπίζει την πιο απελπισμένη μάχη, να κρατήσει τα λογικά του, και όλες οι δυνάμεις της κόλασης ενώνονται εναντίον του.

Αυτή είναι η τέταρτη νουβέλα της σειράς Elminster του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. | **10.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

STAR WARS ROLE PLAYING GAME: THE DARK SIDE



Η Δύναμη είναι ένα ενεργειακό πεδίο που δημιουργείται από όλα τα ζωντανά πλάσματα και περικλείει τα πάντα. Ενώνει το γαλαξία, φέρνοντας ισορροπία μεταξύ των δύο πλευρών. Ενώ η πλευρά του φωτός προάγει τη γνώση και την ειρήνη, η Δύναμη έχει και τη σκοτεινή πλευρά. Θυμός, φόβος και επιθετικότητα πηγάζουν από τη σκοτεινή πλευρά, παρέχοντας σε αυτούς που είναι πρόθυμοι να χρησιμοποιήσουν την καταστροφική μανία της φύσης μία δύναμη που διαφθείρει.

Νέα classes, skills και feats για τη σκοτεινή πλευρά. Συμβουλές για το πώς να παίζει ο Gamemaster ήρωες και χαρακτήρες της σκοτεινής πλευράς. Στατιστικά για χαρακτήρες από τον κόσμο του Πολέμου των Αστρων. Νέα prestige classes, πλάσματα, εξοπλισμοί, περιοχές και ιδέες για περιπέτειες. Η ιστορία της σκοτεινής πλευράς, με συμβουλές για το πώς να χρησιμοποιήσετε το υλικό σε κάθε εποχή του Πολέμου των Αστρων. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. | **12.000 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

INQUEST, ISSUE 77



Το Inquest είναι ένα περιοδικό για τα παιχνίδια με κάρτες και μινιατούρες, όπως το Magic: The Gathering και το Mage Knight. Στο τεύχος 77 θα βρείτε:

- Αποκλειστικό preview για το νέο παιχνίδι με κάρτες Lord of the Rings.
- Πώς να γίνετε ο καλύτερος παίκτης στο Mage Knight.
- 18 απίθανα decks για το Magic: The Gathering και το Pokemon.
- Τιμές για πάνω από 5.000 κάρτες και πολλά άλλα!!

Το περιοδικό είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizard Entertainment. | **2.250 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

KNIGHT OF THE DINNER TABLE, ISSUE 57



Η συνωμοσία αποκαλύπτεται. Οι άλλες ομάδες ήθελαν να βγάλουν από τη μέση τους Knights of the Dinner Table ώστε να μη συμμετάσχουν στα Hackmaster τουρνουά, προσποιούμενοι ότι θα έπαιζαν μία περιπέτεια όλοι μαζί. Αλλά κανείς δεν μπορεί να ξεγελάσει τους Knights. Και τώρα ήρθε η ώρα της εκδίκησης. Αν θέλουν πόλεμο, θα τον έχουν...

Ενα προϊόν της Kenzer and Company. | **1.400 δρχ.** | **Διατίθεται από την Κάισσα**

POKEMON: SOUTHERN ISLAND COLLECTION



Ο Pikachu και τα άλλα Pokemon πηγαίνουν διακοπές. Αποκλειστικά για εσάς έφτιαξαν αυτό το πακέτο ώστε να διασκεδάσετε και εσείς μαζί τους. Το πακέτο περιέχει:

- 18 μοναδικές κάρτες που θα βρείτε μόνο στο Southern Island Collection.
- 3 τυχαία boosters.
- 1 ντοσιέ Southern Island Collection.
- Μία λίστα με τις κάρτες.
- 6 μοναδικές Pokemon καρτ-ποστάλ.
- 9-pocket σελίδες για να βάλετε όλες τις κάρτες που θα βρείτε σε αυτό το πακέτο.

9.000 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.*

MAGE KNIGHT: VENOMOUS SHADOW DRAGON



Ο Venomous Shadow Dragon είναι ένα πανίσχυρο πλάσμα. Οι δυνάμεις του και οι ικανότητές του είναι μυθικές. Μπορεί να εξαφανίζεται και να εμφανίζεται από το πουθενά και έτσι είναι αδύνατον να προβλέψουν τις κινήσεις του οι εχθροί του. Ο Venomous Shadow Dragon είναι έτοιμος για παιχνίδι και έχει τέσσερις δίσκους μάχης. Το κόστος του είναι μεταβλητό, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μικρές ή μεγάλες μάχες.

11.200 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Wiz Kids.*

HARRY POTTER COLLECTIBLE CARD GAME



Καλώς ήρθες στο Hogwarts! Στο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Harry Potter είσαι ένας νεαρός μάγος στη Σχολή Μαγείας και μονομαχείς με άλλους μικρούς μάγους. Καλείς πλάσματα, χρησιμοποιείς μαγικά φίλτρα και κάνεις ξόρκια ώστε να εξαφανίσεις τις κάρτες των αντιπάλων σου πρώτος. Αν το κάνεις, είσαι ο νικητής!

Το παιχνίδι είναι βασισμένο στο πρώτο βιβλίο της σειράς Harry Potter. Σύλλεξε και παίξε με τους αγαπημένους σου χαρακτήρες, όπως ο Harry, η Hermione και ο Ron. Θα αναγνωρίσεις πολλά πλάσματα και μαγικά ξόρκια από το βιβλίο, αλλά μερικά είναι εντελώς καινούρια. Μπες στο μαγικό κόσμο του Harry Potter σήμερα! Οι κάρτες κυκλοφορούν σε booster με 11 κάρτες και σε ένα εισαγωγικό κουτί για δύο παίκτες.

Εισαγωγικό κουτί	4.500 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster	1.500 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

KINGDOMS OF KALAMAR D20 ADVENTURE: COIN'S END



Αυτή η συναρπαστική περιπέτεια είναι η αποκορύφωση της επικής μάχης μεταξύ του καλού και του κακού. Οι παίκτες, τώρα, οπλισμένοι με τα μέσα για να καταστρέψουν το σατανικό Coin of Power, ταξιδεύουν προσεκτικά στις νέες περιοχές της Skarrna για να αντιμετωπίσουν τη νέμεσή τους, τη μάγο Daresh. Ο στρατός της με humanoids αυξάνεται συνεχώς. Μπορούν οι παίκτες να τη σταματήσουν πριν να είναι πολύ αργά; Η περιπέτεια είναι για χαρακτήρες 5ου επιπέδου.

5.850 δρχ. | Διατίθεται από την Κάισσα | *Ενα προϊόν της Kenzer and Company.*

MUNCHKIN



Οσοι γνωρίζετε από D&D (ακόμα και AD&D) και διαβάζετε τα περιοδικό "Dragon & Dungeon", δεν μπορεί να μην έχετε συναντήσει τα φοβερά κόμιξ που φέρουν τον τίτλο "Dork Tower". Υστερα, λοιπόν, από τη συνεργασία της εταιρείας Steve Jackson Games με τους δημιουργούς του Dork Tower έχουμε το αυτόνομο (Stand Alone) παιχνίδι με κάρτες "Munchkin", το οποίο είναι επηρεασμένο από τον κόσμο του D&D! Το κουτί περιλαμβάνει 168 κάρτες (χωρισμένες σε δύο κατηγορίες) και τους κανόνες του παιχνιδιού, οι οποίοι είναι στα αγγλικά, όπως εξάλλου όλο το παιχνίδι. 3-6 άτομα μπορούν να παίξουν το παιχνίδι και σκοπός κάθε παίκτη είναι να φτάσει το χαρακτήρα του στο Level 10! Πολύ γέλιο, σάτιρα του D&D μέσω των καρτών, γρήγορη δράση και πάρα πολύ γέλιο (καλά, το είπαμε αυτό). Πρόκειται για ένα φοβερό επιτραπέζιο, το οποίο θα διασκεδάσει άπαντες.

Stand Alone επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες

14.900 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop | Εταιρεία: Steven Jackson Games

CLAN NOVEL - ANTHOLOGY



Η σειρά των Clan Novels για το Vampire: The Masquerade έχει ολοκληρωθεί. Οι δεκατρείς φυλές από Vampires είχαν όλες μία ιστορία. Από τις ιστορίες αυτές, όμως, ξεχώρισαν όχι μόνο η νοοτροπία και η δράση των φυλών αλλά και οι κεντρικοί ήρωες κάθε βιβλίου: ο νέος Prince της New York, ο Calebros, ο τρελός προφήτης Anatole, ο ψύχραιμος και λογικός Hesha και άλλοι πολλοί ήρωες που τράβηξαν σαν μαγνήτες το αναγνωστικό κοινό. Τώρα, σε αυτήν την ανθολογία μπορείτε να διαβάσετε δεκατρία νέα μυθιστορήματα από τους συγγραφείς που αγαπήσατε, οι οποίοι περιγράφουν ιστορίες για τους ήρωες που λατρέψατε.

Ανθολογία από Clan Novels για το Vampire: The Masquerade

2.400 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

LEGIONS OF HELL



Ο Βασιλιάς της Κόλασης, ο άρχοντας του ενάτου κύκλου, αυτός που τρέμουν όλοι οι δαίμονες της Κόλασης, δεν είναι άλλος από τον Asmodeus. Σε αυτό το βιβλίο θα βρείτε όλες τις πληροφορίες και τα στατιστικά για τους υπηρέτες του Asmodeus. Ατελείωτα τέρατα για όλα τα Challenge Ratings είναι έτοιμα να ξεπηδήσουν από τις σελίδες του βιβλίου και το μυαλό του Dungeon Master πάνω στα κεφάλια των ηρώων. Πώς μπορεί να είναι η Κόλαση, όταν η ζωή είναι τόσο μίζερη; Ενα βιβλίο που προτείνω ανεπιφύλακτα στους απανταχού DMs.

Βιβλίο για τον Dungeon Master, D&D 3rd Edition

4.500 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Green Ronin Publishing

D&D COMICS



Τα προϊόντα για D&D τα έχουμε συνηθίσει στις γνωστές κατηγορίες βιβλία, νουβέλες, κανόνες, πάλι κανόνες, περιπέτειες, Campaign Settings, Computer Games και πάει λέγοντας. Αυτήν τη φορά, όμως, έχουμε κάτι νέο να σας παρουσιάσουμε. Πρόκειται για κόμιξ τα οποία είναι άμεσα συνδεμένα με τον κόσμο του Dungeon & Dragons! Η συγκεκριμένη σειρά ονομάζεται "In The Shadow Of Dragons" και ήδη έχουν κυκλοφορήσει τα τρία πρώτα τεύχη. Φοβερό artwork, σπαθιά, πανοπλίες, spells και τρομερές μάχες. Ολα όσα ζητάτε από το D&D μπορείτε να τα βρείτε εδώ. Part 1: The Last of My Father, Part 2: In The Belly of the Lone Heath & Part 3: Through the Darkness of Anasteo. Αναμένεται και συνέχεια, φυσικά, ως τότε όμως αρκεστείτε στα τρία πρώτα τεύχη.

Comics για Dungeons & Dragons 3rd Edition

1.400 δρχ./τεύχος | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Kenzer


Το νέο παιχνίδι ρόλων
EXALTED
σε έναν συγκλονιστικό κόσμο φαντασίας και δράσης
Κεντρική Διάθεση Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος- Fantasy Shop
http://www.fantasyshop.gr • e-mail: info@fantasyshop.gr
•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041
•3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072
CONSOLE CLUB Γρυπάρη 53 τηλ:9596262
•Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • Τζέμα -Αλκιβιάδου 138-140, Πειραιάς
Τηλ: 4227664 • Δρυΐδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο
• Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809
• Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι Τηλ: 9847210
• Fancy Shop - Αγ. Αλεξάνδρου 11 • Comicon - Σολωνος 128
Βόλος: • Block Blaster -Γαλλίας 53, Τηλ: 0421-28782
Πατρα: • Παπασωτηρίου-Discovery Μαίζωνος 58 Τηλ. 0610624916
Ρεθύμνο: •Console Club Ρεθύμνου Τηλ.: 5326767 -Κ. Παρρεν Σιλανού 9
Θεσσαλονίκη: • Η Αγνωστη Καντάθ Αιμιλιανου Γρεβενων 6 Τηλ.
Fantasy Shop

ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΒΙΝΤΕΟ

Συμπίεση ταινιών με το NanDub

Σίγουρα όλοι σας έχετε ακούσει τι είναι τα DivX. Μιλάω για τον αλγόριθμο που άλλαξε το ψηφιακό πρόσωπο του βίντεο για πάντα, δείχνοντας σε όλο τον κόσμο πως δεν είναι αδύνατο σε ένα απλό CD να χωρέσει μια ολόκληρη ταινία με ποιότητα κοντινή σε αυτή του DVD. Το καλύτερο εργαλείο για τη δημιουργία τέτοιων ταινιών είναι το Nandub. Ορίστε η... συμπυκνωμένη σοφία μας γι' αυτό!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Ένα από τα προγράμματα που καθιερώθηκαν ως απαραίτητα στη βιβλιοθήκη (καλά, καλά, "softwaroθήκη") των μανιακών με την επεξεργασία και τη συμπίεση βίντεο ήταν το VirtualDub. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελούσε μία από τις καλύτερες λύσεις για κάθε "φτωχό" χομπίστα, αφού προσφερόταν δωρεάν από το δημιουργό του, αρκεί ο χρήστης να μην το διέδιδε... αριστερά και δεξιά έχοντας αλλοιώσει τα περιεχόμενα των αρχείων. Μικρό το αντάλλαγμα, έτσι; Το VirtualDub γνώρισε τεράστια επιτυχία, ενώ το interface του - που αρχικά φάνταζε δύσκολο - αποδείχτηκε ως ένα από τα καλύτερα στο χώρο της επεξεργασίας βίντεο. Κάθε χρήστης μπορούσε χρησιμοποιώντας όχι περισσότερα από 6 πλήκτρα του πληκτρολογίου του να κάνει επαγγελματικό μοντάζ, ενώ αν αποφάσιζε να κουνήσει και το ποντίκι, ένας κόσμος συμπίεσης και φίλτρων εικόνας απλωνόταν μπροστά του! Αν θυμάστε, σε παλαιότερο τεύχος του περιοδικού είχε δημοσιευτεί ένα "Do it Yourself" σχετικά με το εν λόγω πρόγραμμα, το οποίο σας είχαμε δώσει στο CD.



Τρεις σελίδες... συμπυκνωμένης γνώσης και εμπειρίας σας βοηθούν να δημιουργήσετε ένα βίντεο που ελάχιστα διαφέρει από ένα DVD αλλά χωράει σε ένα απλό CD. Θαυμάστε ποιότητα!

ΜΑΓΙΚΕΣ ΣΥΜΠΙΕΣΕΙΣ

Παράλληλα με το VirtualDub αναπτύσσονταν και αρκετά άλλα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο, τα οποία αξιοποιούσαν τα λεγόμενα codecs, τους κωδικοποιητές - αποκωδικοποιητές multimedia δεδομένων δηλαδή (από το CODer - DECoder) του συστήματος. Το DivX, ας μην ξεχνάμε, δεν είναι πρόγραμμα, αλλά ένα τέτοιο codec το οποίο χωρίς τα κατάλληλα προγράμματα είναι πρακτικώς άχρηστο. Φυσικά, ο χώρος στον οποίο τόσο το DivX όσο και τα σχετικά προγράμματα γνώρισαν επιτυχία ήταν το DVD Ripping. Το μεγάλο "μπαμ", όμως, ήρθε με την πρώτη έκδοση του Nandub. Το Nandub, δημιουργία του προγραμματιστή Nando (το όνομα του προγράμματος προέρχεται από τη φράση "Nando's VirtualDub") μπορούσε να "σπρώξει" τον αλγόριθμο DivX στα όριά του. Με συγχωρείτε για τη θεωρία, αλλά είναι αναγκαία για να γνωρίζετε τι ακριβώς κάνετε...!

Το DivX, λοιπόν, αποτελείται από 2 ξεχωριστά codecs που βασίζονται στον ίδιο αλγόριθμο συμπίεσης. Το LOW ειδικεύεται σε σκηνές που έχουν λίγη δράση και απαιτούν πολλή λεπτομέρεια, ενώ το FAST στη σωστή απόδοση της κίνησης χωρίς όμως να δίνει σημασία στο αν μια σκηνή έχει "θολώσει". Το NanDub χρησιμοποιεί ταυτόχρονα αυτά τα δύο codecs σαν να ήταν ένα, κωδικοποιώντας κάθε σκηνή με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Για να γίνει αυτό, η ταινία συμπιέζεται δύο φορές: Στην πρώτη το NanDub ελέγχει ποια σημεία της θέλουν περισσότερη ποιότητα και ποια λιγότερη, ενώ στη δεύτερη γίνεται η συμπίεση με βάση τα συμπεράσματα της πρώτης φοράς. Έτσι, ο χρήστης δίνει στο πρόγραμμα ένα "βασικό Bitrate" με το οποίο θα κωδικοποιηθεί η ταινία και το Nandub αναλαμβάνει την κατανομή. Εναλλακτική λύση είναι να δώσουμε στο πρόγραμμα το μέγεθος που θέλουμε να έχει το συμπιεσμένο αρχείο μας και αυτό αναλαμβάνει τόσο την επιλογή του κατάλληλου Bitrate όσο και την κατανομή του. Και τώρα, ας περάσουμε στην πράξη...

Η ΑΡΧΙΚΗ... ΔΙΧΟΤΟΜΗΣΗ

Πρώτα απ' όλα, να ξεκαθαρίσω πως δεν θα αναφερθώ στο DVD Ripping. Αν θέλετε να ασχοληθείτε με αυτό το... ευγενές άθλημα, να γνωρίζετε πως στην πραγματικότητα οποιαδήποτε αντιγραφή DVD ή αλλοίωση του περιεχομέ-

νου του (βλ. "συμπίεση με το NanDub") θεωρείται παράνομη. Εμείς, λοιπόν, ξεκινάμε από το σημείο όπου ένα ασυμπίεστο αρχείο βίντεο υπάρχει στο δίσκο μας και αναγνωρίζεται ως AVI, οπότε μπορεί να διαβαστεί από το πρόγραμμα.

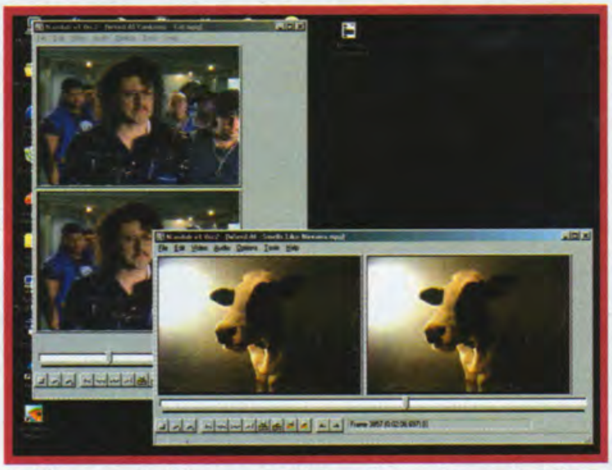
Φορτώνουμε το NanDub και μετά φορτώνουμε σε αυτό από την επιλογή File, Open Video File το ασυμπίεστο αρχείο βίντεο που έχουμε στο δίσκο μας. Ωραία. Αυτό ήταν το εύκολο τμήμα. Ας συνεχίσουμε με τα δύσκολα. Καταρχήν, επιλέξτε από το File Properties την επιλογή Save WAV και σώστε σε ένα ξεχωριστό αρχείο τον ήχο σας. Αφήστε το NanDub ανοιχτό και πάμε να ετοιμάσουμε τον ήχο.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΗΧΟΥ

Φορτώνουμε το αρχείο ήχου που σώσαμε πριν από λίγο στον αγαπημένο μας MP3 encoder - εγώ προτίμησα το Lame, λόγω ταχύτητας και... τιμής (δίδεται δωρεάν) - και συμπιέζουμε το αρχείο αλλά όχι με variable Bitrate. Αν θέλετε, μπορείτε να δοκιμάσετε το variable Bitrate αλλά ίσως εμφανιστούν προβλήματα μετά - θα σας εξηγήσω παρακάτω - και χρειαστεί συμπίεση του ήχου από την αρχή. Οταν έχουμε τον ήχο μας σε μορφή συμπιεσμένου MP3, φορτώνουμε το πρόγραμμα WaveMP3 και το "μετατρέπουμε" σε WAV. Μην ανησυχείτε, η "μετατροπή" δεν είναι πραγματική. Απλώς καμουφλάρουμε το MP3 σε WAV για να μπορεί να ενωθεί με την ταινία μας. Ετοιμος και ο ήχοοος! Πάμε πάλι στο βίντεο!

ΡΥΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ NANDUB

Εχοντας φορτωμένο το αρχείο βίντεο στο NanDub πηγαίνουμε στο μενού Audio και από εκεί επιλέγουμε το Wav Audio. Αμέσως θα εμφανιστεί ένα παράθυρο, στο οποίο πρέπει να δηλώσουμε το αρχείο που ετοιμάσαμε στο τμήμα "Επεξεργασία του ήχου". Οταν γίνει αυτό, επιλέγουμε το Direct Stream Copy και πάλι από το μενού Audio και μετά πηγαίνουμε στο μενού Video. Εκεί, αφού βεβαιωθούμε πως είναι επιλεγμένο το Full Processing Mode, πηγαίνουμε στο SBC Options και από εκεί στο Bitrate Calculator. Δίνουμε στο Final Size το μέγεθος που θέλουμε να έχει η ταινία μας, κρατώντας για... συντηρητικούς λόγους μια διαφορά περίπου 20MB (δηλαδή, αν θέλουμε να τη γράψουμε σε ένα CD 700MB θα δώσουμε ως μέγεθος 650-680MB). Επιλέγουμε από κάτω το Get Data from Audio Source - αφού έχουμε επιλέξει ήδη το αρχείο ήχου που θα χρησιμοποιήσουμε! - και κάνουμε κλικ στο Calculate. Θα δείτε πως το Bitrate θα προσαρμοστεί στις ανάγκες της ταινίας μας. Κλείνουμε αυτό το παράθυρο πατώντας OK και επιστρέφουμε και πάλι στο SBC Options και από εκεί στο SBC Settings. Είμαστε στο tab με όνομα DivX. Από εδώ, ορίζουμε ως keyframe interval ένα νούμερο από 10 έως 30 και ως minimum allowed Bitrate ένα νούμερο από 270 έως 450. Από το δεύτερο νούμερο εξαρτάται το μέγεθος της ταινίας μας, αφού όσο αυξάνεται η τιμή τόσο αυξάνεται και η ποιότητα και άρα και το τελικό μέγεθός της. Γι' αυτό το λόγο, καλό είναι να μην ξεπεράσετε το 370 αν θέλετε η ταινία σας να χωράει σε ένα CD. Το Internal SCD (Scene Change Detection) θα το τροποποιείτε ανάλογα με την ταινία που θέλετε να κωδικοποιήσετε - συμπιέσετε, αφού εκφράζει το πόσο γρήγορα θα ανιχνεύονται οι "αλλαγές σκηνών". Σε μια ταινία καράτε το νούμερο θα πρέπει να είναι αρκετά υψηλό, ενώ σε ένα ντοκιμαντέρ για ποταμόπλοια αρκετά χαμηλό, αφού για την παρουσίαση των... ποταμόπλοιων δεν χρειάζονται "απότομες" αλλαγές σκηνών. Το Space KFs το αφήνετε στο 24, όπως και τις ακριβώς από κάτω επιλογές (Errors Prevention & Quality Control). Σε αυτές θα επέμβετε μόνο αν η ταινία σας μετά τη συμπίεση είναι γεμάτη τετραγωνάκια. Και, φυσικά, θα χρειαστεί ξανά συμπίεση. Αχ, έτσι είναι η ζωή. Πάμε στο επόμενο tab!



Αν θέλουμε να δουλέψουμε με πολλά αρχεία ταυτόχρονα, θα πρέπει να ανοίξουμε αντίστοιχο αριθμό NanDub. Αυτό διευκολύνει το μοντάζ αλλά... "παιδεύει" το χρήστη. Ε, ουδείς τέλειος!

Bitrate Curve, λοιπόν. Από εδώ ελέγχουμε πώς θα γίνει η κατανομή του Bitrate. Αφήνουμε όλες τις αρχικές επιλογές άδειες και ορίζουμε στο Curve Compression πως θέλουμε να είναι Asymetric, με low στο 15-25% και high στο 25-35%. Μη βάλετε πολύ κοντά τα δύο νούμερα αλλά φροντίστε να έχουν μια διαφορά τουλάχιστον 10 βαθμών. Αν θέλουμε, ενεργοποιούμε το Luminance Correction (διόρθωση φωτεινότητας), το οποίο όμως δεν έχει πάντα τα επιθυμητά αποτελέσματα και μας καθυστερεί τη συμπίεση. Στο Filters, κάτω κάτω αριστερά, ορίζουμε ως high pass μία τιμή γύρω στο 270-600 και στο low pass μία τιμή γύρω στο 2.500-3.000. Οσο ανεβαίνουν αυτές οι τιμές τόσο αυξάνεται η ποιότητα και το μέγεθος της τελικής ταινίας μας. Το Bitrates Redistribution το ορίζουμε ως Proportional και στο Smoother δεν ξεπερνούμε το 7%. Να ξεκαθαρίσουμε πως το Smoother δεν αφορά στην εικόνα, αλλά στον τρόπο κατανομής των bit στην ταινία μας (πιο "ομοιόμορφος"). Αν το... παρακάνουμε, το βασικό πλεονέκτημα του NanDub - η απολύτως ελεγχόμενη κατανομή Bitrate δηλαδή - θα αχρηστευτεί, αφού το πρόγραμμα δεν θα μπορεί να δίνει περισσότερο ή λιγότερο Bitrate "απότομα". Το End Credits, τέλος, είναι... περίεργη ιστορία για τους μη γνώστες. Εδώ μπορείτε να ορίσετε το καρέ της ταινίας στο οποίο ξεκινούν οι τίτλοι τέλους και δίπλα ένα ξεχωριστό Bitrate με το οποίο θέλετε να κωδικοποιηθούν. Ετσι, μπορείτε να τους συμπιέσετε με ποιότητα χειρότερη από την ταινία, δίνοντας περισσότερο Bitrate στην ίδια την ταινία και "τρώγοντάς το" από τους τίτλους τέλους. Στο επόμενο tab, το Motion Curve Parameters, δώστε κατά σειρά - και χωρίς ερωτήσεις παρακαλώ! - τις τιμές 10, 15, 260, 190, 27 και... τικ στο Bits Reservoir Modulation. Τώρα οι εξηγήσεις. Οι δύο πρώτες τιμές κάνουν "ανίχνευση κινητικότητας" στην ταινία για να δουν πόσο Bitrate χρειάζεται. Οι δύο δεύτερες οριοθετούν το σημείο όπου θα γίνει αλλαγή μεταξύ των δύο codecs (για γρήγορη δράση ή "απαλές" σκηνές), ώστε να γίνει η καλύτερη δυνατή κωδικοποίηση. Οι δύο τελευταίες εντολές επηρεάζουν την "καθαρότητα" της εικόνας και την "κατανομή" του Bitrate και καλό είναι να είναι ρυθμισμένες όπως σας είπαμε. Υπάρχει μια "σχολή"... βιντεάδων που υποστηρίζουν πως οι δύο τιμές για εναλλαγή του codec (Motion- Based DLL Switch) πρέπει να βρίσκονται στο 300, έτσι ώστε οι ταινίες να κωδικοποιούνται μόνο με το έναν εκ των δύο codecs. Δοκιμάστε το και... στείλτε μου την άποψή σας. Επόμενο tab, shall we?

Στην πρώτη γραμμή δώστε 30 και δίπλα βάλτε τικ και στις δύο επιλογές. Στο Gauge θα

Ορολογία

Bitrate: Ρυθμός δεδομένων με τον οποίο θα κωδικοποιηθεί μια ταινία. Αν μιλάμε για το νούμερο "600", τότε έχουμε περίπου 600Kbit για κάθε δευτερόλεπτο ταινίας.

SBC: Smart Bitrate Control είναι ο τρόπος κατανομής του Bitrate που υλοποιεί το Nandub, για να παρουσιάζει τα βέλτιστα δυνατά αποτελέσματα.

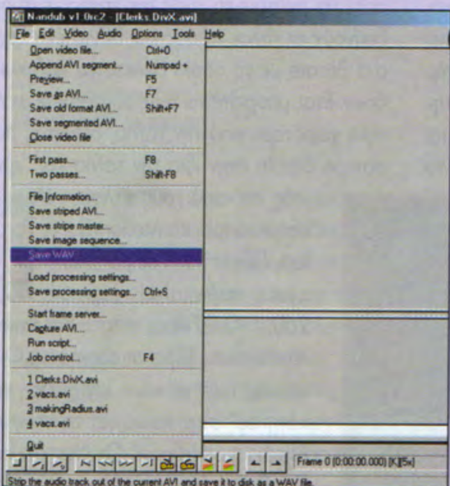
πρέπει να αυξομοιώνετε τις τιμές ανάλογα με το μέγεθος και την ποιότητα που επιθυμείτε. Καλές τιμές για εμένα έχουν αποδειχτεί οι 26, 40 και 80, με τις οποίες οι ταινίες μπορούν να χωρέσουν σε ένα CD με πολύ καλή ποιότητα. Τα Hacks αφήστε τα όπως έχουν, μην τολμήσετε να τα πειράξετε! "Διαλύουν" πραγματικά τη συμπίεση! Πάμε στο επόμενο tab;

Από τα DRF θα πρέπει να αλλάξουμε μόνο τις δύο πρώτες και τις δύο τελευταίες τιμές (πάνω πάνω και... κάτω κάτω!). Οι πρώτες, λοιπόν, θα πρέπει να είναι 2-14 και οι δεύτερες 4-20 με 4-30. Καλύτερα να το... αφήσετε ως έχει, ανάλογα με την έκδοση του προγράμματος που έχετε στην κατοχή σας. Στο επόμενο tab το κοιτάμε, βεβαιωνόμαστε πως είναι... ωραίο και κάνουμε ένα κλικ στο ΟΚ, αφού δεν είμαστε προγραμματιστές για να χρειαζόμαστε... αρχεία παραμέτρων!

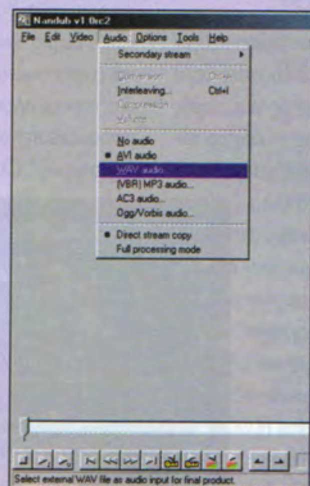
ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ "THE END"

Αφού έχουμε ολοκληρώσει όλες τις ρυθμίσεις, πατάμε ταυτόχρονα το Shift με το F8 ή επιλέγουμε το Two Passes από το μενού File. Δίνουμε ένα όνομα για αποθήκευση (θα μας ζητηθούν δύο, ένα για το "πρώτο πέρασμα" και ένα για το "δεύτερο") και φροντίζουμε ώστε να έχουμε κάνει κλικ στην "πρόσθεση στο Que" και όχι απευθείας στο Save. Τώρα, πατάμε το F4 και θα εμφανιστεί ένα παράθυρο με τις εργασίες πού έχουμε αναθέσει στο πρόγραμμα. Κάνουμε κλικ στο Start, βεβαιωνόμαστε ότι η διαδικασία ξεκίνησε και... ξεχνάμε ότι έχουμε υπολογιστή για περίπου μία μέρα. Αυτό ήταν. Με γεια σας και... καλές προβολές! PC

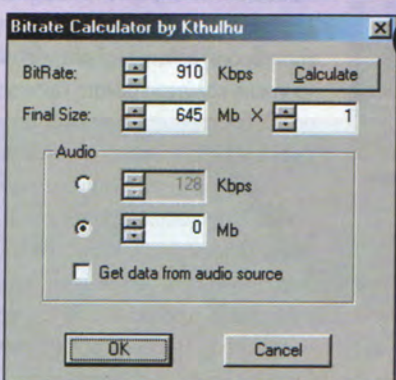
Χρησιμοποιώντας το NanDub



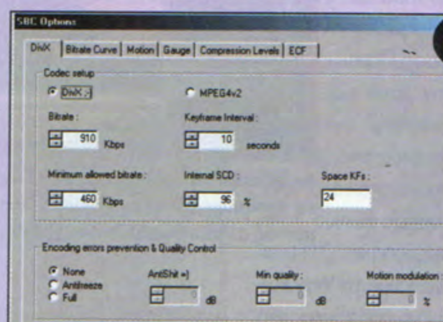
1 Πρώτα απ' όλα θα πρέπει να συμπιέσουμε τον ήχο. Επιλέγουμε, λοιπόν, το Save Wav και μετά... (διαβάστε και λίγο από το κείμενο ντε!)



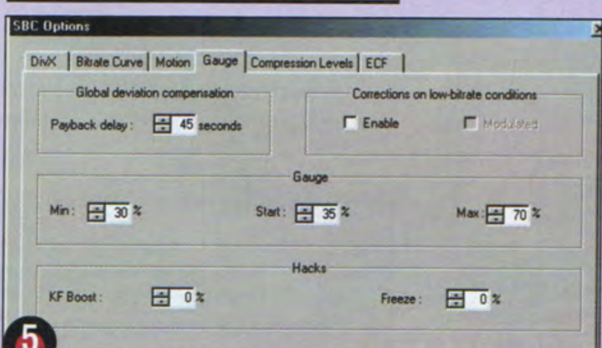
2 Αφού έχουμε ξεμπερδέψει με τη συμπίεση ήχου, επιλέγουμε το έτοιμο αρχείο από το NanDub, έχοντας πάντα φορτωμένη την ταινία μας.



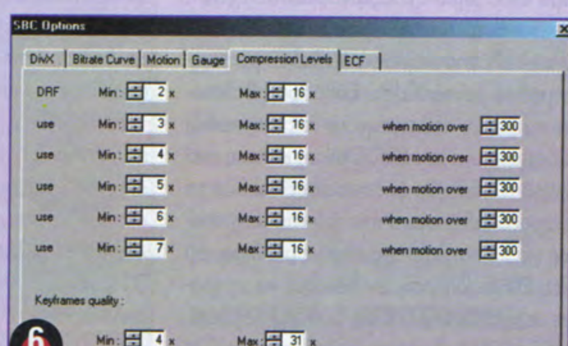
3 Πηγαίνουμε στο μενού Video, από εκεί στο SBC Options και μετά στο Bitrate Calculator στο οποίο δηλώνουμε το μέγεθος της ταινίας μας.



4 Από τα SBC Settings ορίζουμε αρχικά το Minimum Bitrate που θα χρησιμοποιηθεί, καθώς και την "ευαισθησία" στις αλλαγές σκηνών.



5 Αν και το "Gauge" έχει λίγες επιλογές, είναι μερικές από τις πιο σημαντικές για τη συμπίεσή μας, αφού από αυτές εξαρτώνται η ποιότητα και το μέγεθος της ταινίας μας.



6 Τα "Compression Levels" ελέγχουν πόση θα είναι η μέγιστη και πόση η ελάχιστη συμπίεση. Οπως καταλαβαίνετε, είναι ένα από τα πιο σημαντικά σημεία του προγράμματος.

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEO GAMES





ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

DEER HUNTER 5 ....12.900
MAD 12.900
PARIS DACAR RALLY 12.900
MATCHBOX 12.900
COLOBOT 12.900
ARABIAN NIGHTS 12.900
FROM DUSK TILL DAWN 12.900
HATEFULL BRIGS 12.900
COMBAT COMMAND 2.....12.900
THE INCREDIBLE MACHINE 12.900
PRIMAL PREY 12.900
SHOGUN 2 ....12.900
VIETNAM SQUAD BATTLES 12.900
DRAGON RIDERS 12.900
EMPIRE OF ANTS 12.900
MECH COMMANDER 2 ....12.900
CAMPAIGN ECKMULL 12.900
ARCANUM 12.900
STARTOPIA 12.900

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PS1, PS2, DREAMCAST

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYPAD PC 6.500
JOYPAD ANALOGUE + RUBLE 12.500
JOYSTICK 9.900
TIMONI + ΠΕΤΑΛΙΑ 24.900
CAMERA USB ΑΠΟ 19.9000
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ 14.900
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ ...14.900
3D GLASSES 49.900
OPTICAL MOUSE 9.900
3D TEL-MOUSE 9.900
MICROPHONEΑΚΟΥΣΤΙΚΑ .. 2.900
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 20 CDs 3.500
ΘΗΚΗ ΓΙΑ 40 CDs 5900
ΚΕΝΑ CDs ΑΠΟ 250
ΦΙΛΤΡΟ 15'' 14.900



ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



279.000 ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 9.500

INTELL CELERON 900MHZ, BOARD PC SYSTEMS, TOWER ATX, VGA 32MB TNT 2, SOUND CARD 16BIT, RAM 128MB, HDD W. DIGITAL 20GB ATA 100, CD-ROM 52X, MONITOR 15" ACER, MODEM 56.600 MOTOROLA, ΗΧΕΙΑ 180WATT, MOUSE, FDD 1,44, KEYBOARD

399.000 ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 13.500

INTEL P3 1.000MHZ, QDI ADVANCE 10F ATA 100, MIDI ATX TOWER, VGA 32MB MX GFORCE 2, SOUND CARD 128BIT, 256 DIMMs, HDD W. DIGITAL 30GB ATA 100, DVD ARTEC 12X, MODEM 56.600 MOTOROLA, MONITOR 17" FLAT LITEON, ΗΧΕΙΑ 300WATT, MOUSE, FDD 1.44, KEYBOARD

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

www.gamesclub.gr

Για συνεργασία & franchising επικοινωνήστε: 9604755

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

ΝΕΟ GAMES CLUB + Internet café
Διογένους 22, Κ. Τούμπα
Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 935018

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ
Μεθοδίου 14,
ΤΗΛ.: (0661) 45166

AMIGA HOUSE
Ικάρεων 96, Ηράκλειο Κρήτης,
ΤΗΛ.: (081) 220026

COMPUTER'S GAMES CLUB,
Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (0841) 83865

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Δίνοντας σχήμα στις φόρμες

Μέρος 23ο

Μπορεί μερικοί να θυμάστε από το σχολείο το πρόβλημα τετραγωνισμού του κύκλου, εδώ, όμως, θα ασχοληθούμε με το ακριβώς αντίθετο. Πώς θα απαλλάξουμε, δηλαδή, τις φόρμες των εφαρμογών μας από το "σπαρτιάτικο" και βαρετό ορθογώνιο σχήμα τους. Ενα dialog με ιδιάζουσα μορφή και μοναδικό σχήμα πάντα εντυπωσιάζει το χρήστη. Αν επιθυμείτε ένα πιο εξεζητημένο γραφικό περιβάλλον για τα προγράμματά σας, ό,τι περιεχόμενο κι αν έχουν αυτά, διαβάστε τις σελίδες που ακολουθούν...

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Η τεχνική που θα παρουσιάσουμε είναι αρκετά απλή, μια και περιορίζεται στην παρέμβαση του σχήματος της εκάστοτε φόρμας. Για να γίνει κάτι τέτοιο, θα χρειαστείτε ένα bitmap, το οποίο θα καθορίζει τα ορατά όρια του χώρου της εφαρμογής σας. Με λίγα λόγια, αρκεί να πάτε σε κάποιο πρόγραμμα ζωγραφικής και να φτιάξετε ένα bitmap στις επιθυμητές διαστάσεις που θα εκτείνεται οπτικά το interface του προγράμματός σας. Κατόπιν ζωγραφίστε με οποιοδήποτε χρώμα το χώρο που θέλετε να είναι ορατός, ενώ ορίστε ένα χρώμα ως διάφανο (π.χ. το μαύρο) και με αυτό καλύψτε τις υπόλοιπες περιοχές, όσες δηλαδή επιθυμείτε να αποκόπτονται από τη συνήθη ορθογώνια φόρμα. Σώστε το bitmap αυτό, μια και μετέπειτα θα πρέπει να το αντιγράψετε στο folder όπου υπάρχει η εφαρμογή σας.



Ξεκινάμε το project μας σχεδιάζοντας μία ασυνήθιστη φόρμα σε ένα πρόγραμμα ζωγραφικής.

ΞΕΚΙΝΗΜΑ PROJECT ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ

Ξεκινάτε την αισθητικά φιλόδοξη εφαρμογή σας από το γνώριμο περιβάλλον του wizard. Αρχίζετε μία dialog based MFC εφαρμογή ακολουθώντας τα συνήθη βήματα. Από το μενού File πάτε στο New και στον MFC AppWizard. Δίνετε ένα project name, π.χ.: "BMPform". Αφήστε τις default ρυθμίσεις ως έχουν, εκτός της επιλογής "Dialog based" όπου θα καταφύγετε στο step 1. Πατήστε "Next" υπομονετικά και αλλεπάλληλα μέχρι να δημιουργηθεί το project σας.

Ακολουθεί η δημιουργία μιας βιβλιοθήκης, η οποία θα περιέχει τις συναρτήσεις που θα ορίζουν τα "καλλιτεχνικά" πλέον όρια της φόρμας σας, όπως επιτάσσει το εκάστοτε bitmap. Το αρχείο επικεφαλίδα που θα εισαγάγετε στο project σας θα ονομάζεται "shapeform.h" και θα εμπεριέχει τις αμέτρητες γραμμές κώδικα που ακολουθούν...

```
#include <windows.h>

HRGN BitmapRegion(HBITMAP
hBitmap,COLORREF

cTransparentColor=RGB(0,0,0),BOOL
bIsTransparent=TRUE);
```

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Νομίσατε ότι ήταν υπόθεση δύο γραμμών; Επειδή ό,τι αξίζει, πονάει και είναι δύσκολο, ρίξτε μια ματιά και στην ακόλουθη υλοποίηση της προαναφερθείσας συνάρτησης! Εισάγετε το αρχείο "shapeform.cpp" και διαμορφώστε το ακόλουθως, ώστε να δώσετε μια επαρκή εικόνα των απαιτήσεών σας στην εφαρμογή.

```
#include "stdafx.h"
#include "shapeform.h"

HRGN BitmapRegion(HBITMAP
hBitmap,COLORREF
cTransparentColor,BOOL bIsTransparent)
{
// Μία άδεια περιοχή
HRGN    hRegion=NULL;

//Ελεγχος bitmap παραμέτρου
if(!hBitmap)
    return hRegion;

// memory context για το bitmap
HDC
hMemDC=CreateCompatibleDC(NULL);

// Ελεγχος του context
if(!hMemDC)
    return hRegion;

// Μέγεθος bitmap
BITMAP              bmBitmap;

GetObject(hBitmap, sizeof(bmBitmap),
&bmBitmap);

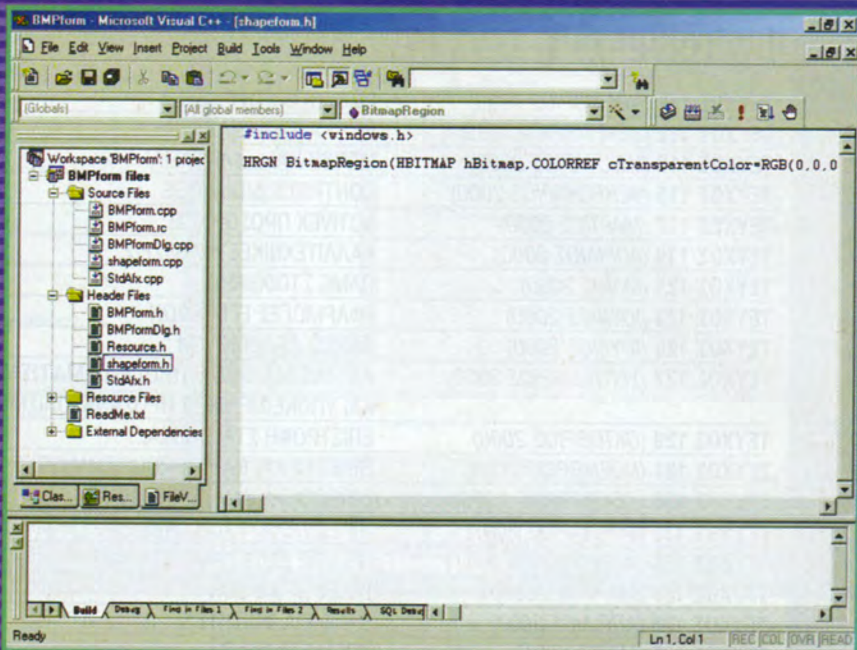
BITMAPINFOHEADER
RGB32BITSBITMAPINFO=
{
    sizeof(BITMAPINFOHEADER),
    bmBitmap.bmWidth,
    bmBitmap.bmHeight,
    1,32,BI_RGB,0,0,0,0,0
};

// Δείκτης για τα bitmap δεδομένα
VOID                *pBits;

// Δημιουργία νέου bitmap
HBITMAP                    hNewBitmap;
hNewBitmap=CreateDIBSection(hMemDC,
(BITMAPINFO
*)&RGB32BITSBITMAPINFO,
DIB_RGB_COLORS,&pBits,NULL,0);

if(hNewBitmap)
{
    HBITMAP
hPrevBmp=(HBITMAP)
SelectObject(hMemDC,hNewBitmap);
    HDC
hDC=CreateCompatibleDC(hMemDC);

    if(hDC)
    {
        BITMAP
```



Η κατασκευή της βιβλιοθήκης shapeform ξεκινά με ένα αρχείο δύο γραμμών, το shapeform.h.

```
bmNewBitmap;

GetObject(hNewBitmap,sizeof(bmNewBitma
p),&bmNewBitmap);

while(bmNewBitmap.bmWidthBytes % 4)

bmNewBitmap.bmWidthBytes++;

        HBITMAP
hPrevBmpOrg=(HBITMAP)
SelectObject(hDC,hBitmap);

BitBlt(hMemDC,0,0,bmBitmap.bmWidth,bm
Bitmap.bmHeight,hDC,0,0,SRCCOPY);

        #define NUMRECT  100
```

```
        DWORD maxRect = NUMRECT;

HANDLE
hData=GlobalAlloc(GMEM_MOVEABLE,size
of(RGNDATAHEADER)+
(sizeof(RECT)*maxRect));
        RGNDATA *pData=(RGNDATA*)
GlobalLock(hData);
        pData-
>rdh.dwSize=sizeof(RGNDATAHEADER);
        pData-
>rdh.iType=RDH_RECTANGLES;
        pData->rdh.nCount=pData-
>rdh.nRgnSize=0;
        SetRect(&pData-
>rdh.rcBound,MAXLONG,MAXLONG,0,0);

        // Ελεγχος κάθε pixel του bitmap
        BYTE *Pixeles=(BYTE*)
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Προσοχή, σε περίπτωση που το bitmap δεν βρίσκεται στο ίδιο folder με το project σας, θα πρέπει να δηλωθεί το πλήρες path στο σημείο char *name= "MyBitmap.bmp"; Αν η εφαρμογή δεν μπορεί να το εντοπίσει, τότε το dialog θα διατηρήσει το παραδοσιακό και βαρετό ορθογώνιο σχήμα του! Οπως, ίσως, καταλάβατε, στο bitmap δεν παίζουν ρόλο τα χρώματα ή το τι είναι σχεδιασμένο. Η μόνη διάκριση που γίνεται είναι μεταξύ του ορισμένου ως διάφανου (transparent) χρώματος από όλα τα άλλα. Φροντίστε, επομένως, τα controls της φόρμας σας να είναι τοποθετημένα σε μη διάφανη περιοχή, ώστε να είναι ορατά και προσπελάσιμα κατά την εκτέλεση.

Θέματα προηγούμενων τευχών

ΤΕΥΧΟΣ 111 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 129 *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 131 *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING
ΤΕΥΧΟΣ 133 *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX No 2: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ...
ΤΕΥΧΟΣ 135 *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	DIRECTX ΚΑΙ ΗΧΟΣ - ΑΡΧΙΣΑΝ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 136 *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2001)*	ON-LINE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ 137 *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2001)*	DIRECTX 8.0 SDK
ΤΕΥΧΟΣ 138 *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2001)*	C++ ΓΙΑ ΦΟΙΤΗΤΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 139 (ΜΑΪΟΣ 2001)	ΚΡΕΜΑΛΑ ΜΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 140 *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2001)*	ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ C++
ΤΕΥΧΟΣ 141 *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2001)*	ΚΛΑΣΕΙΣ ΚΑΙ OVERLOADING
ΤΕΥΧΟΣ 142 *(ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001)*	ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ CD PLAYER
ΤΕΥΧΟΣ 143 *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2001)*	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & DLL

```
bmNewBitmap.bmBits+(bmNewBitmap.bm
Height-1)*bmNewBitmap.bmWidthBytes;

    for(int
Row=0;Row<bmBitmap.bmHeight;Row++)
    {
     for(int
Column=0;Column<bmBitmap.bmWidth;Col
umn++)
    {
    int Xo=Column;
    LONG *Pixel=(LONG*) Pixeles+Column;

while(Column<bmBitmap.bmWidth)
    {
    BOOL bInRange=FALSE;

// Ελεγχος χρώματος αν είναι το
προκαθορισμένο transparent
    if(
GetRValue(*Pixel)==GetRValue(cTransparen
tColor) &&
GetGValue(*Pixel)==GetGValue(cTranspare
ntColor) &&
GetBValue(*Pixel)==GetBValue(cTransparen
tColor) )
    bInRange=TRUE;

    if((bIsTransparent) && (bInRange))
    break;

    if((!bIsTransparent) && (!bInRange))
    break;

    Pixel++;
    Column++;
    }

    if(Column>Xo)
    {

    if (pData->rdh.nCount>=maxRect)
    {
    GlobalUnlock(hData);
    maxRect+=NUMRECT;

hData=GlobalReAlloc(hData,sizeof(RGNDAT
AHEADER)+(sizeof(RECT)*maxRect),GME
M_MOVEABLE);

pData=(RGNDATA *)GlobalLock(hData);
    }

RECT *pRect=(RECT*) &pData->Buffer;

SetRect(&pRect[pData-
>rdh.nCount],Xo,Row,Column,Row+1);

if(Xo<pData->rdh.rcBound.left)
    pData->rdh.rcBound.left=Xo;

if(Row<pData->rdh.rcBound.top)
    pData->rdh.rcBound.top=Row;

if(Column>pData->rdh.rcBound.right)
    pData->rdh.rcBound.right=Column;

if(Row+1>pData->rdh.rcBound.bottom)
    pData->rdh.rcBound.bottom=Row+1;
    pData->rdh.nCount++;

if(pData->rdh.nCount==2000)
    {

    HRGN NewRegion=
ExtCreateRegion(NULL,sizeof(RGNDATAHE
ADER) + (sizeof(RECT) * maxRect),pData);

if (hNewRegion) {

if (hRegion) {

CombineRgn(hRegion,hRegion,hNewRegion,
RGN_OR);

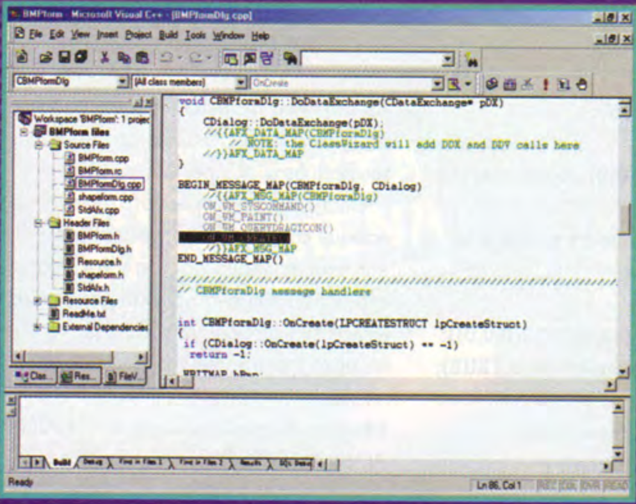
DeleteObject(hNewRegion);
    } else
    hRegion=hNewRegion;
    }
    pData->rdh.nCount=0;

SetRect(&pData-
>rdh.rcBound,MAXLONG,MAXLONG,0,0);
    }

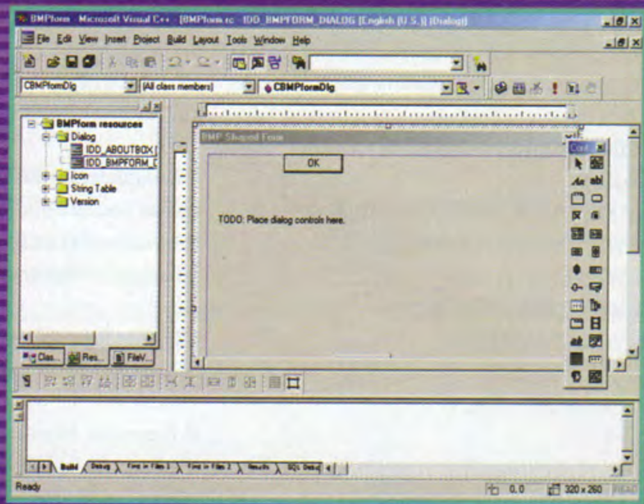
        }
                }
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Ελπίζουμε σιγά σιγά να ικανοποιούνται και οι εμπειρότεροι προγραμματιστικά αναγνώστες που ζητούσαν μεγαλύτερη επιμονή της στήλης στο MFC και τις visual προεκτάσεις της C++. Τονίζουμε ότι η θεματολογία της στήλης διαμορφώνεται από εσάς τους ίδιους και τα αιτήματά σας στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com. Ζητάμε την κατανόησή σας για mail του στυλ "το έτρεξα και όλα κόλλησαν", που προφανώς δεν μπορούν να απαντηθούν επαρκώς τεκμηριωμένα!



Μην ξεχάσετε την εικονιζόμενη προσθήκη! Τα Windows πρέπει να παγιδεύσουν το ON_WM_CREATE.



Τοποθετήστε τα controls σε σημεία που θα είναι ορατά μετά τη μεταμόρφωση της φόρμας μας.

```
        Pixeles -=
bmNewBitmap.bmWidthBytes;

            HRGN NewRegion=
ExtCreateRegion(NULL,sizeof(RGNDATAHE
ADER)+ (sizeof(RECT)*maxRect),pData);

        if(hNewRegion)
        {
        if(hRegion)
        {

CombineRgn(hRegion,hRegion,hNewRegion,
RGN_OR);

DeleteObject(hNewRegion);
        }

else

hRegion=hNewRegion;
        }

        // Απελευθέρωση μνήμης και ressources
                GlobalFree(hData);
                SelectObject(hDC,hPrevBmpOrg);
                DeleteDC(hDC);
        }
        SelectObject(hMemDC,hPrevBmp);
        DeleteDC(hMemDC);          }
return hRegion; }
```

ΧΡΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ

Μπορεί η υλοποίηση να είναι εν μέρει δυσνόητη, ειδικά στα αλγοριθμικά κομμάτια που έχουν να κάνουν με το χειρισμό του bitmap και της μνήμης, η χρήση όμως της προαναφερόμενης συνάρτησης είναι εξαιρετικά απλή. Αυτό σημαίνει ότι, προσθέτοντας τα δύο παραπάνω "ετοιμοπαράδοτα" αρχεία ("shapefrom.h" και "shapeform.cpp") στην εφαρμογή σας, το μόνο που απομένει είναι μια απλούστατη διαδικασία μέχρι να τα δείτε να λειτουργούν στην πράξη. Θα τροποποιήσετε την έτοιμη συνάρτηση onCreate που παρέχει το MFC περιβάλλον για την dialog φόρμα σας. Ξεκινάτε τη "χειρουργική" επέμβαση, ανοίγοντας πρώτα το αρχείο "BMPformDlg.h" και προσθέτοντας την εν λόγω συνάρτηση στις δηλώσεις:

```
int
CBMPformDlg::OnCreate(LPCREATESTRUC
T lpCreateStruct);
```

Κατόπιν ανοίγετε το αρχείο υλοποίησης "BMPformDlg.cpp" και στον τομέα με τις include δηλώσεις δηλώνετε τη βιβλιοθήκη σας με το γνωστό τρόπο: #include "shapeform.h"

Λίγο πιο κάτω προσθέτετε την αίτηση παγίδευσης του message ON_WM_CREATE(), το οποίο "πυροδοτεί" τη συνάρτησή σας. Προσοχή, όλα τα παρακάτω να εισαχθούν στον CBMPformDlg dialog τομέα και όχι στον

Προτεινόμενο site

➤ www.programmersheaven.com

Όπως ισχυρίζεται η ίδια η ηλεκτρονική διεύθυνση του site, το www.programmers heaven.com αποτελεί τον έβδομο ουρανό όσων αναζητούν γνώσεις μέσω του Διαδικτύου. Θα βρείτε αναρίθμητες πληροφορίες για γλώσσες όπως οι Assembly, Q-Basic, Power Basic, C / C++, Delphi, Java, Pascal, Turbo Pascal, Perl & PHP, Visual Basic και άλλες... Γραφικά, ήχος, game programming, database development, Internet εφαρμογές και πληθώρα άλλων τομέων εφαρμοσμένης πληροφορικής παρελαύνουν στις ηλεκτρονικές σελίδες του site. Το περιεχόμενο είναι πλούσιο και σίγουρα θα βρείτε κάτι που να εμπλουτίσει τις προγραμματιστικές εμπειρίες σας. Χαρακτηριστική είναι η εύχρηστη και λειτουργική ταξινόμηση των resources του www.programmers heaven.com. Σπάνια θα χαθείτε, αν και συχνά θα περιπλανηθείτε στην ψηφιακή αυτή προγραμματιστική βιβλιοθήκη...



CAboutDlg dialog που εμφανίζεται πρώτος στο αρχείο και αναφέρεται στο about dialog box. Ιδού οι αλλαγές που πρέπει να επιφέρετε για να δείτε αναγεννημένο το σχήμα της φόρμας σας...

```
BEGIN_MESSAGE_MAP(CBMPformDlg,
CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP(CBMPformDlg)
ON_WM_SYSCOMMAND()
ON_WM_PAINT()
ON_WM_QUERYDRAGICON()
ON_WM_CREATE()
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()

/////////////////////////////////////////////////////////////
CBMPformDlg message handlers

int
CBMPformDlg::OnCreate(LPCREATESTRUC
T lpCreateStruct)
{
if (CDialog::OnCreate(lpCreateStruct) == -1)
return -1;
HBITMAP hBmp;
HRGN      hRegion;
char      *name="MyBitmap.bmp";

// Φόρτωση bitmap από αρχείο
hBmp=(HBITMAP)LoadImage(lpCreateStru
ct->hInstance,
name,
IMAGE_BITMAP,
0,
0,
LR_LOADFROMFILE
| LR_CREATEDIBSECTION);

// Η παράμετρος RGB(0,0,0) αναφέρεται στο
χρώμα που επιθυμούμε
// να εκληφθεί ως διάφανο (το μαύρο στην
προκειμένη περίπτωση)

hRegion=BitmapRegion(hBmp,RGB(0,0,0));
if(hRegion) SetWindowRgn(hRegion,TRUE);

// Διαγραφή bitmap από την μνήμη
if(hBmp) DeleteObject(hBmp);
return 0;
}
```

ΣΧΟΛΙΑ

Η ανωτέρω παραπομπή κώδικα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κύριος οδηγός για την επίτευξη του επιθυμητού αποτελέσματος. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν μερικές αλλαγές που μπορείτε να επιφέρετε στις παραπάνω γραμμές. Μία από αυτές είναι η φόρτωση του bitmap από τα resources και όχι από τον σκληρό. Τότε η συνάρτηση "LoadImage()" πρέπει να αντικατασταθεί από την ακόλουθη:

```
hImage=(HBITMAP)
LoadImage(lpCreateStruct->hInstance,
name, IMAGE_BITMAP, 0,
    0, LR_LOADFROMFILE |
LR_CREATEDIBSECTION);
```

και στη θέση της μεταβλητής name να αποθηκεύεται το ID της εικόνας στα resources αντί του path στον σκληρό.

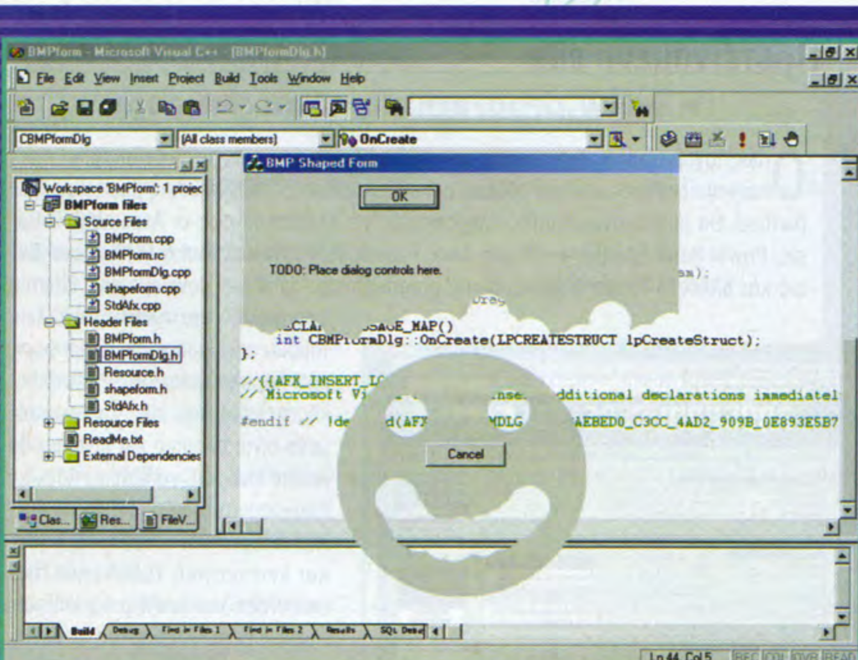
Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να ορίσετε opaque color (συμπαγές χρώμα) αντί transparent. Έτσι, η φόρμα σας θα είναι ορατή μόνο στα σημεία που είναι χρωματισμένα με το προεπιλεγμένο ως opaque χρώμα. Για να γίνει αυτό, αρκεί η μετατροπή της εξής εντολής:

```
hRegion=BitmapRgn(hBmp,0x00FF0000,RG
B(255,0,0),FALSE);
```

Έτσι, το χρώμα RGB(255,0,0) που αντιστοιχεί στο κόκκινο τίθεται ως opaque χρώμα και, συνεπώς, όλα τα λοιπά ως διάφανα. Τέλος, παρόμοια τεχνική χρησιμοποιείται ώστε το bitmap όχι απλά να καθορίζει τα όρια της φόρμας, αλλά να γίνεται το ίδιο φόρμα. Να απεικονίζονται δηλαδή όλα τα σχεδιασμένα περιεχόμενά του στη φόρμα ως κανονικό bitmap, ξεφεύγοντας από το ρόλο της "μάσκας" που του αναθέσαμε προηγουμένως. Η τεχνική αυτή ενδεχομένως να αναλυθεί σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη, καθώς ο μεγάλος αλγόριθμός της καθιστά απαγορευτική τη συνύπαρξή της στο ίδιο τεύχος με τα προαναφερθέντα...

CLOSE...

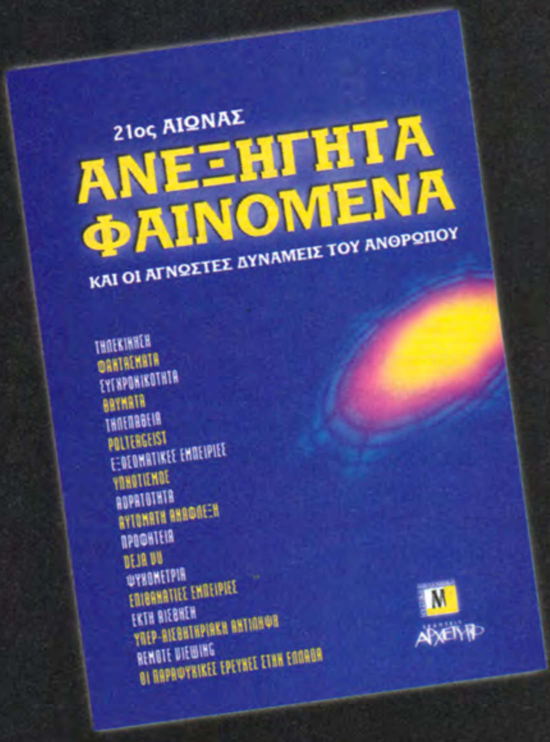
Κλείνοντας τις σελίδες και αυτού του μήνα, σωστό θα ήταν να επισημάνουμε τη σημασία ενός καλαίσθητου και εύχρηστου γραφικού περιβάλλοντος για τις εφαρμογές που "χτίζουμε". Με ευκαιρία τη χρήσιμη τεχνική που παρουσιάσαμε, περιμένουμε και τις δικές σας ιδέες για ξεχωριστά GUI (Graphical User Interface). Λαμβάνοντας υπόψη ότι το περιεχόμενο των περισσότερων εφαρμογών που κυκλοφορούν στο εμπόριο είναι αρκετά στερεότυπο και συνηθισμένο, αυτό που κάνει ένα πρόγραμμα να ξεχωρίζει του ανταγωνισμού είναι το ευχάριστο, πρωτότυπο και λειτουργικό περιβάλλον εργασίας. Η χρήση bitmaps, ιδιόμορφων παραθύρων, animations κ.λπ. είναι πλέον επιτακτική αν θέλετε να διαφέρουν οι δημιουργίες σας από το σωρό των αναρίθμητων shareware προγραμμάτων. Ο γραφικός σχεδιασμός του user interface, άλλωστε, είναι ένας τομέας που απαιτεί αρκετή φαντασία, γεγονός που τείνει να τον ανάγει περισσότερο σε "ταλέντο" παρά σε διδάξιμη τεχνοτροπία. Περιμένουμε, λοιπόν, τις δικές σας GUI προτάσεις και, γιατί όχι, ίσως οι σελίδες αυτές να έχουν την ευκαιρία να παρουσιάσουν κάποιες αξιόλογες εφαρμογές σας...



Και να το εκκεντρικό αισθητικά αποτέλεσμα! Φυσικά, μπορείτε να δώσετε ένα σοβαρότερο σχήμα στη δική σας εφαρμογή...

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ...



Μπορεί ο νους *να ελέγξει και να υποτάξει την ύλη*;
Τι είναι τα *φαντάσματα* και τα *θορυβοποιά πνεύματα*;
Υπάρχει τρόπος *να μιλήσουμε με τους πεθαμένους*;
Γιατί συμβαίνουν τα *θαύματα*; Πώς λειτουργεί ο *υπνωτισμός*;
Τι συμβαίνει με τις *συμπτώσεις*, τη *συγχρονικότητα* και το *deja vu*;
Μπορούμε να *ξεφύγουμε από το ίδιο μας το σώμα*; Να *προβλέψουμε το μέλλον*; Να *μεταδώσουμε και να επιβάλλουμε τις σκέψεις μας* σε όποιον θέλουμε; Να *μετακινούμε αντικείμενα με τη σκέψη μας*; Να *γίνουμε αόρατοι*; Να *επιστρέψουμε από το θάνατο*; Να *βλέπουμε απομακρυσμένες περιοχές χωρίς μηχανήματα*; Να *διαβάζουμε συναισθήματα από αντικείμενα*; Υπάρχει πιθανότητα το *σώμα μας να μετατραπεί, ξαφνικά και χωρίς λόγο, σε ενέργεια*;

Στο βιβλίο αυτό συμπυκνώνονται **εκατοντάδες καταγραφές παράξενων περιστατικών**, **επιστημονικές** αλλά και **απόκρυφες θεωρίες** που προσπαθούν να τα εξηγήσουν, **αποτελέσματα εργαστηριακών** αλλά και **φιλοσοφικών μελετών**, και όλες οι τελευταίες εξελίξεις στα πεδία της σχετικής έρευνας.
Μια σειρά από **καινούργια ερωτήματα** αποκαλύπτουν μια νέα και απίστευτη πραγματικότητα για τον κόσμο και τον εαυτό μας.

Π. ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΚΗΣ - Λ. ΚΑΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ - Γ. ΣΤΑΜΚΟΣ - Ν. ΘΕΟΔΟΣΙΑΔΗΣ
Λ. ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΥ - Ν. ΚΑΝΑΚΑΡΗΣ -Α. ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ - Χ. ΡΙΖΟΣ - Δ. ΕΥΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ



Αινιγματικές κατασκευές σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως το **Στόουνχεντζ**, οι **Πυραμίδες**, τα **Κεφάλια στο Νησί του Πάσχα**, για τα οποία δεν γνωρίζουμε ούτε πώς φτιάχτηκαν, ούτε ποιο σκοπό εξυπηρετούν... Παράξενα πλάσματα, όπως το **Γιέτι**, το **Τέρας του Λοχ Νες**, τα θρυλικά **Θαλάσσια Τέρατα**, που καταφέρνουν εδώ και εκατοντάδες χρόνια να ξεφεύγουν από τους χιλιάδες κυνηγούς τους... Αναπάντητες ιστορίες όπως το **Ρόσγουελ** και αινιγματικές παρατηρήσεις σε άλλα ουράνια σώματα, όπως το **Πρόσωπο στον Άρη** και οι περίεργες ενδείξεις της **Σελήνης**, που μαρτυρούν την ύπαρξη εξωγήινων όντων... Ακατανόητα φαινόμενα και περιστατικά, όπως η πυρηνική έκρηξη στην **Τουνγκούσκα** το 1910, αλλά και το θρυλικό **Πείραμα της Φιλαδέλφειας**, που υπαινίσσονται την ύπαρξη μιας απόκρυφης μυστικής τεχνολογίας...

Το βιβλίο αυτό ανακεφαλαιώνει τα **αναπάντητα ερωτήματα**, παραθέτει τις **ιστορικές λεπτομέρειες**, τις διάφορες **θεωρίες** που κατά καιρούς προσπάθησαν να δώσουν απαντήσεις και όλες τις **τελευταίες εξελίξεις** στις έρευνες για τα Μεγάλα Μυστήρια του Κόσμου. Είναι ένας απαραίτητος οδηγός για κάθε επίδοξο ερευνητή του Αγνώστου, που θέλει να είναι σφαιρικά ενημερωμένος για τα μυστήρια του παράξενου κόσμου που μας περιβάλλει...

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΡΧΕΤΥΠΟ: Λώρη Μαργαρίτη 13, 546 22 Θεσσαλονίκη
Τηλ. (031) 226.166, Fax: (031) 221.583 http://www.metaekdotiki.gr

Αλληλογραφία

**Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.**

Η ΜΟΥΣΙΚΗ... ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ

Greetings, "PC Master", Λοιπόν, αποφάσισα κι εγώ να λάβω μέρος σε αυτόν το μουσικό αγώνα που μέχρι τώρα καλά κρατεί στο MUSICma— ε, "PC Master"!

Φαίνεται πως πολλοί έχουν παρεξηγήσει τη metal μουσική, κάτι όμως που κλασικά συνέβαινε μέσα στους αιώνες (λέμε τώρα).

"Η metal μουσική είναι καφρίλα, κραυγές και όλο σαδομαζοχιστικές τάσεις, σατανισμός"... Ετσι, νομίζουν όσοι δεν έχουν ασχοληθεί με αυτήν, καθώς τα ΜΜΕ φροντίζουν για όλα. Αυτό δεν σημαίνει πως δεν υπάρχουν συγκροτήματα τέτοιου στυλ, ίσα ίσα, έχουν και κοινό! Αυτές τις ελάχιστες εξαιρέσεις εκμεταλλεύονται μερικοί και διαστρεβλώνουν την πραγματική εικόνα της metal. Οσοι ασχολούνται με αυτήν, θα το έχουν καταλάβει. Να ξεκαθαρίσω κάτι. Εγώ ξεκίνησα να ακούω metal στις αρχές του χρόνου. Πριν άκουγα ελληνικό rock, ενώ ακόμα πιο πριν pop. Κατέληξα στη metal επειδή, τελικά, αποδείχτηκε πως είναι το μόνο είδος που με γεμίζει από πλευρά μελωδίας, ήχου, στίχων. Και είναι το μόνο είδος που μου δημιουργεί ισχυρά συναισθήματα.

Η γνώμη μου για την ελληνική λαϊκή/pop/dance μουσική σήμερα δεν είναι εύκολο να εκφραστεί εδώ, γιατί θα ρίξω το επίπεδο του περιοδικού. Αν και δεν ακούω ούτε παλιά λαϊκά ούτε έντεχνη/ελαφρά/μισολαϊκά (του στυλ Αρβανιτάκη, Κότσιρας), όλοι στο σπίτι ακούνε γενικά... ελληνικά, οπότε ως παθητικός ακροατής ξέρω τι "παίζει" και έχω σχηματίσει άποψη. Αυτά τα τελευταία είδη που ανέφερα, τα εκτιμώ αφάνταστα, παρ' όλο που δεν τα ακούω καθόλου (σε ιδιωτικό επίπεδο...). Κι ας ακούω metal, δεν πρόκειται να θεωρήσω κάποιο άλλο είδος "φλωριά", ΕΚΤΟΣ κι αν είναι όντως, και αυτό το συμμερίζεται κάθε "μέταλλο" που σέβεται τον εαυτό του. Δεν θεωρώ τον εαυτό μου ακόμα "μέταλλο", λόγω της σύντομης πορείας μου στο χώρο, αλλά περνάει ο καιρός και κάθε μέρα συνειδητοποιώ πως η νυν αγαπημένη μου μουσική αποτελεί ουσιαστικά τρόπο ζωής και όχι κάτι περαστικό, όπως ήταν κάποτε η pop/dance που άκουγα.

Σχετικά με τον nikoecon που προτρέπει να τρέξουμε στα clubs, έχω πάει σε club 2 φορές. Τη μία φορά το διασκέδασα, όχι όμως λόγω της μουσικής, αλλά επειδή ήμαστε όλη η τάξη μου εκεί! Ολο το Β1 Λυκείου! Την άλλη φορά με άφησε αδιάφορο. Το μόνο που μου άρεσε ήταν ο ανοιχτός χώρος, είχα αηδιάσει βλέποντας μία "μάζα" (ακριβώς έτσι είναι, φίλε IronBeast!) να κινείται ρυθμικά σε ό,τι εποχιακό "μπιτάκι" ρίξει ο DJ. Η όλη κατάσταση φέρνει στο νου μου τις μελλοντικές συνέπειες της "Νέας Τάξης Πραγμάτων" πάνω μας...

Ξεφεύγω, όμως, απ' το θέμα... Θα σας τα πουν αυτά οι Gamma Ray με το νέο album τους που θα βγει τον Σεπτέμβριο. Αυτό προς όσους κατηγορούν τη metal για έλλειψη σοβαρότητας ή προβληματισμού. Για το ότι η metal φθίνει, με καλύπτει 100% ο IronBeast στο τεύχος 143. Σωστός, φίλε!

*Για εσωτερικές διαμάχες, συγκεκριμένα Iced Earth vs Metallica, ΑΜΑΝ! (ουφ...). Εχουμε που έχουμε τον... Holy War, ένας εμφύλιος έλειπε. Οι Iced Earth δεν αντιγράφουν τους Metallica. ΚΑΝΕΝΑ συγκρότημα δεν αντιγράφει εσκεμμένα κάποιο άλλο. Εγώ ακούω τρελά Blind Guardian. Αν φτιάξω ένα συγκρότημα κάποτε (*γκουχ*γκουχ*) δεν είναι απόλυτα φυσικό ο ήχος μου να θυμίζει Blind Guardian; Το μόνο πρόβλημα με τους Iced Earth, όμως, είναι ότι δεν φαίνεται να εξελίσσονται μουσικά. Με μοναδική εξαίρεση πιστεύω το "Phantom Opera Ghost" από το τελευταίο τους album (που το έχω), δεν έχουν δείξει σημαντική "προσωποποίηση" του ήχου τους από τότε που ξεκίνησαν, αν και όλοι πλέον αναγνωρίζουν τις κιθάρες τους. Πάντως, είναι πολύ καλοί σε ό,τι κάνουν.*

Για το φίλο Νίκο JC, καλή η ελληνική μουσική, όπως λες, αλλά έμμεσα προδίδεις ότι δεν ξέρεις αγγλικά. Προσοχή, δεν έχω πρόβλημα με αυτό, για να μην παρεξηγηθώ. Απλώς αν γνώριζες, θα μπορούσες να αναγνωρίσεις τη στιχουργική αξία πολλών metalικών ύμνων! Δεν πειράζει, όμως, άκου αυτό που σ' αρέσει! Τουλάχιστον ξέφυγες από τα σκουπίδια!

Κάπου διάβασα πως η rock είναι ουσιαστικά η μοναδική έκφραση της μουσικής ως τέχνη τον 20ό αιώνα. Συμφωνώ. Αλλά όχι μόνο η rock. Γιατί αν κάτσει κανείς να το σκεφτεί, θα δει μία αλυσίδα... Η metal είναι εξέλιξη της rock, η οποία είναι εξέλιξη του rock'n'roll, το οποίο είναι εξέλιξη της jazz! Απόλυτα λογικό και αληθινό, δεν νομίζετε;

Και κάτι τελευταίο, κ. Σαρκ Στα. Μη σταματήσετε τη "μουσική" αλληλογραφία!

Αυτά. Ελπίζω σε δημοσίευση! Μικρό είναι μωρέ!

Φιλικά (πάντα),

Κώστας "BlackCoatMan" Γεροντής

Φίλε Κώστα,
Η "μουσική" αλληλογραφία, όπως εύστοχα την ονομάζεις, θα σταματήσει μόνο όταν εσείς οι ίδιοι το αποφασίσετε. Βέβαια, δεν είναι δυνατόν να δημοσιεύσουμε όλες τις επιστολές που δεχόμαστε πάνω σε αυτά τα θέματα, γιατί τότε αφ' ενός δεν θα μας έφταναν όλες οι σελίδες του περιοδικού, αφ' ετέρου θα έπρεπε να το... μετονομάσουμε! Anyway, χώρος υπάρχει για όλους, ροκάδες και clubbers, λαϊκούς και έντεχνους, blues brothers και... τζαζεμένους. Είτε προτιμάτε την κιθάρα του Malmsteen, είτε το μπουζούκι του Νικολόπουλου, είτε τα drums του Blakey, καλοδεχούμενοι είστε όλοι...

ΑΠΟΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

Γράφω ακούγοντας το "Runaway" από το τελευταίο CD του "PC Master". Το προηγούμενο γράμμα μου δεν κατάφερε να φτάσει ποτέ στο περιοδικό: Εκεί που έγραφα "τέλος" και ήμουν έτοιμος να σας το στείλω, μου βγήκε η γνωστή μπλε οθόνη (Devil blesses Microsoft) και έτσι πήγε μισή ώρα στα σκουπίδια. Επειδή βαρέθηκα να στείλω το έντυπο του ερωτηματολογίου, γράφω τη γνώμη μου για τα πιο επίμαχα σημεία:

1) Το site θέλει τακτικότερη

ανανέωση, μερικά downloads (προγράμματα ή/και patches), καθώς και η δυνατότητα αμεσότερης επικοινωνίας με τους συντάκτες.

2) Προς Θεού, ΜΗ βάλετε DVDs στο περιοδικό γιατί θα ανέβει η τιμή του (το σχετικά λιγότερο σημαντικό), θα μειωθούν οι σελίδες και κατά συνέπεια και η ύλη του αγαπημένου μας περιοδικού, αφήστε που οι πιο πολλοί δεν έχουν στην κατοχή τους DVD Players.

3) Επειδή δεν ασχολούμαι σχεδόν καθόλου με το CD του περιοδικού, βάλτε τίποτα ενδιαφέρον μέσα (όπως demos προγραμμάτων).

4) Το αφιέρωμα στο Dreamweaver 4 με έκανε να σχεδιάσω μία ιστοσελίδα (άμα δεν βαριέστε, ρίξτε μια ματιά: http://3w.softworks.4t.com). Μπράβο στο συντάκτη!!!

5) Είναι φοβερή ιδέα το να βάλετε τα παλιά τεύχη του "Pixel" (και αν γίνεται, και τα πρώτα τεύχη του "PC Master") σε .pdf μορφή, για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουμε εμείς οι κάπως νεότεροι...

Το μόνο που θα πω για το νέο θέμα που βρίσκεται σε εξέλιξη στη στήλη "Αλληλογραφία" είναι ΖΗΤΩ ΟΙ RAGE AGAINST THE MACHINE!!!

Ευχαριστώ για το χρόνο σας και ελπίζω σε δημοσίευση...

Φιλικά,

Dream Walker [Καμία σχέση με τον Johnny]

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε θερμά για την κατάθεση των απόψεών σου. Φοβερό όντως το μουσικό θέμα του Runaway, κι εμάς μας άρεσε "τα μάλα" (όπως λέει και ο Κωνσταντίνος Κατακουζηνός). Οσο για τα υπόλοιπα, να είσαι σίγουρος πως το "PC Master" δεν πρόκειται να πάρει καμιά σοβαρή απόφαση - όπως αυτή του DVD - χωρίς πρώτα να αφουγκραστεί τη φωνή και τη θέληση των αναγνωστών του. Rage on!

ΟΙ ΕΛΛΗΝΕΣ... ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΑ ΔΟΝΤΙΑ ΤΟΥΣ!

Hello "PC Master",
Σε διαβάζω από το τεύχος 12 και δεν θα ξεχάσω καμία από τις στιγμές που πέρασα μαζί σου. Από τότε το μικρό περιοδικό εξελίχθηκε, νίκησε τον ανταγωνισμό και τώρα δημοσιεύει την πρώτη επιστολή μου :)

Βασικά θέλω να σου μιλήσω για δύο θέματα:

α) Πειρατεία. Απορώ με τους παραγωγούς παιχνιδιών. Μας σερβίρουν παιχνίδια σε θήκη για DVD; Προσωπικά διαθέτω 79 παιχνίδια από τα οποία τα 20 είναι πειρατικά. Αν με ρωτήσουν γιατί αγόρασα τα πειρατικά, θα απαντήσω ως εξής: "Είναι απλό, γιατί να αγοράσω το FIFA 2001, όταν έχει λειψό manual, θήκη που δεν είναι κατάλληλη ούτε για βιντεοταινία και δεν μου αρέσει εμένα παρά στο μικρό μου αδερφό που όλη τη μέρα φωνάζει ΠΑΟΚάρα και άλλα σχετικά;" Μπορούν κάλλιστα οι μεγάλοι της αγοράς να προσφέρουν τα παιχνίδια σε πιο ελκυστικά πακέτα, με μια ενδεχόμενη μείωση της τιμής, και η πειρατεία θα μειωθεί στο έπακρο.

β) Τα ελληνικά παιχνίδια: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ήρθε η ώρα που οι Ελληνες δείχνουν τα δόντια τους και σε αυτό τον τομέα. Τι να πει κανείς για το εκπληκτικό (μα δύσκολο) Opsys, αν και αυτό είναι κυπριακό:-). Και όπως έμαθα από εσένα πάλι, είναι στα σκαριά ακόμα δύο παιχνίδια. Το Souls Of Peril από την 3rd Eye Productions και το The Untold Story από τη Cyclopas Corporation. Για το πρώτο έψαξα και έμαθα (από τους ίδιους τους δημιουργούς του μάλιστα) διάφορες πληροφορίες και από ό,τι φαίνεται θα έχουμε ένα πάρα πολύ εθιστικό adventure. Από όσα είδα και στο site τους (γραφικά, ήχος κ.λπ.), το παιχνίδι αναμένεται να "φυσάει" κυριολεκτικά. Μακάρι να βγει γρήγορα για να το απολαύσουμε όλοι. Επειτα, το Untold Story, αν και ήταν λίγο προχειρογραμμένο (3 μέρες είναι πολύ λίγες, βρε παιδιά, για να κυκλοφορήσετε το πρώτο demo), μου φάνηκε πολύ καλό, με έξυπνη θεματογραφία και πολύ όμορφα γραφικά. Αντε, καιρός ήταν να αρχίσουμε να χτυπάμε και λίγο τους ξένους, γιατί πολύ ψηλά τον είχαν δει τον αμανέ! Ομως, απευθύνομαι στο "PC Master", γιατί τα συναντάτε έτσι τα παιδιά; Είναι δυνατόν να ασχολείστε με κάτι παιχνίδια φτιαγμένα από το AGS και να μην ενδιαφέρεστε για την ελληνική παραγωγή παιχνιδιών; ΚΑΝΕΤΕ ΚΑΤΙ, ελάτε σε επαφή με τους δημιουργούς των παιχνιδιών αυτών και δώστε μας πληροφορίες για αυτά - Αντρέα, εσύ είσαι ο ειδικός στο θέμα αυτό. Να είστε σίγουροι ότι το αξίζουν (ακόμα μία συνέντευξη όπως αυτή που κάνατε στους δημιουργούς του Opsys θα ήταν τρομερή).

Συγγνώμη για το μακρύ γράμμα και την επιθετική γλώσσα μου (απλώς είμαι πολύ παρορμητικός).

Υ.Γ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση. Ε, πρώτο γράμμα στα 121 τεύχη δεν δικαιούται δημοσίευση;

Υ.Γ. 2: ΜΗ ΒΑΛΕΤΕ DVD!

Υ.Γ. 3: Παρακαλώ οι υπεύθυνοι της αλληλογραφίας να μην επιτρέψουν άλλο την κατάσταση με τη μουσικολογία. Αν θέλαμε να μάθουμε για το Metal vs Trance θα παίρναμε ένα μουσικό περιοδικό. Ας καταλάβει ο καθένας ότι η μουσική είναι ένας τρόπος έκφρασης και οποιοσδήποτε χλευασμός για οποιοδήποτε είδος μουσικής δεν είναι παρά χλευασμός γι' αυτόν που τον εξέφρασε.

Φιλικά,

Γιάννης Χατζηιωάννου (j_xatzioannou@yahoo.gr)



Φίλε Γιάννη,
Καλωσορίζουμε κι εμείς με τη σειρά μας έναν παλιό και καλό φίλο όπως εσύ στη στήλη. Ως προς τη μουσική, από εσάς εξαρτάται. Αν σταματήσουν να έρχονται επιστολές, θα πάψουμε βέβαια κι εμείς να δημοσιεύουμε. Για να συνεχίζουν, όμως, να έρχονται, αυτό σημαίνει πως το θέμα σάς απασχολεί κι επομένως δεν μπορούμε και δεν επιτρέπεται να το αγνοήσουμε.

Ως προς τις ελληνικές παραγωγές, το "PC Master" είναι το μόνο περιοδικό που τους δίνει τόσο μεγάλη βαρύτητα. Οποτε έχουμε σχετικό υλικό, δημοσιεύουμε ειδήσεις και εκτεταμένο ρεπορτάζ. Σχετικά με το Untold Story, είμαστε σε συνεχή επαφή απευθείας με τον designer του παιχνιδιού, οπότε θα ενημερωθείτε πρώτοι για τις όποιες εξελίξεις. Δυστυχώς, θα πρέπει εδώ να επισημάνουμε πως για την ελλιπή προώθηση των ελληνικών δημιουργιών φταίνε οι ίδιες οι εταιρείες που τις παράγουν ή τις διανέμουν - κακώς αποδίδεις μομφή στο "PC Master" που έχει όλη την καλή διάθεση να τις αναδείξει. Για παράδειγμα, ένα ελληνικό strategy με την επωνυμία "1821" το ξέρετε; Οχι; Κι όμως, όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει ήδη κυκλοφορήσει. Αν αναρωτιέστε, για παράδειγμα, γιατί δεν έχουμε γράψει σχετικά με αυτό, η απάντηση είναι πως η ίδια η εταιρεία διανομής του δεν θέλησε να μας το στείλει και μάλιστα απαγόρευσε σε ένα μέλος του creative team του να μας δώσει τη final beta για να τη δούμε (ούτε για το Warcraft 4 να επρόκειτο)! Ε, με τέτοια νοοτροπία, ας κοιμηθούν κάποιοι όπως έστρωσαν...

Αλληλογραφία

QUAKE, ΣΑΤΑΝΙΣΜΟΣ ΚΑΙ... ΚΟΜΙΞ

Hail to the Holy, "PC Master", Τον τελευταίο καιρό με απασχολούσαν αρκετά πράγματα σχετικά με τα computer games και έπρεπε να μιλήσω με κάποιον. Θα προσπαθήσω να είμαι σύντομος.

Α) Συγχαρητήρια για την καταπληκτική δουλειά σας! Βέβαια, αυτά θα τα ακούτε και από άλλους αναγνώστες σας, αλλά ξέρω πολύ καλά (no offense) τι είναι καλό και ποιοτικό και - μαντέψτε - το περιοδικό σας είναι από τα καλύτερα στο χώρο (τουλάχιστον σύμφωνα με τα ελληνικά στάνταρ).

Β) Αλήθεια, γιατί οι περισσότεροι συντάκτες (αλλά και gamers) θεωρούν το Quake 3 καλύτερο από το UnrealTournament; Οι αρένες του Q3 δεν είναι ούτε τόσο καλά σχεδιασμένες όσο αυτές του UT ούτε φέρουν ωραία textures. Και τι χαμός είναι αυτός με τα σατανιστικά στοιχεία; Εννοώ, παίζεις σε μια sci-fi αρένα και ξαφνικά, ανάμεσα στους υπολογιστές και τα καλώδια, βλέπεις χάμω μία πεντάλφα και μάλιστα ανάποδη (για όσους δεν γνωρίζουν τη διαφορά ανάμεσα στην κανονική πεντάλφα και την ανεστραμμένη, η πρώτη θεωρείται ιερό σύμβολο - συν τοις άλλοις, ήταν και σύμβολο της μυστικής σχολής του Πυθαγόρα - ενώ η τελευταία είναι η κατεξοχήν σατανική και χρησιμοποιείται στην επίκληση δαιμόνων). Αυτό πλέον αποτελεί ανοιχτή επίθεση κατά των gamers, και πιο συγκεκριμένα των Ελλήνων, διότι εμείς κατέχουμε την πιο αθώα, προστατευτική και κοντινότερη στην αλήθεια θρησκεία. Θα μπορούσα να σας αναφέρω ότι όλα αυτά υποκινούνται από τους bad guys (=μασόνοι, πεφωτισμένοι, σαϊεντολόγοι κ.λπ. - όλοι αυτοί συνεργάζονται μεταξύ τους), αλλά πλέον ξεφεύγω από το θέμα.

Πίσω στο Q3, λοιπόν. Δυσκολεύομαι να πιστέψω ότι το Q3 απέσπασε σχεδόν άριστες εντυπώσεις σχετικά με τα γραφικά του. Παρατηρήσατε ότι τα dynamic lighting fx (φωτιστικά εφέ όπως flickering, strobing, pulse, shimmering, rotating) είναι από λίγα έως ανύπαρκτα; Τα UT και AvP είναι χάρμα οφθαλμών. Αυτή η έλλειψη οδηγεί σε ένα εκ των δύο εξής συμπερασμάτων: είτε ότι η id Software έκανε προχειροδουλειά είτε ότι η μηχανή του Q3 δεν έχει τις δυνατότητες που έχουν άλλες μηχανές όπως η U engine.

Γ) Τι μίσος πια κι αυτό για τους νεκρομάντες... Μόλις έπαιξα το expansion του Diablo2 διαπίστωσα ότι έχουν γίνει σημαντικές αλλαγές στα skills του Νεκρομάντη. Δεν πρόκειται να τις αναφέρω τώρα, αλλά κάνουν το παιχνίδι πολύ πιο δύσκολο για αυτήν την τάξη.

Δ) Προς Lord S(h)ark Sat: Σας συνιστώ ένα νέο είδος μαστίγιου, όπως αυτό του Shrenk The Overkill. Μαστίγιο από ατόφιο δέρμα, εφοδιασμένο με ελάσματα αλουμινίου και με ακίδες εμποτισμένες με δηλητήριο τσουκνίδας. Αποτελεσματικό κατά των ανυπάκουων συντακτών.

Ε) Το e-mail αυτό φέρει και ένα attachment. Στο zip αυτό θα βρείτε τις 9 πρώτες σελίδες από ένα καρτουνίστικο κόμιξ. Αναμείνατε και δεύτερο e-mail με attachment τις 9 τελευταίες σελίδες. Μη με ρωτήσετε, όμως, γιατί είναι στην αγγλική. Σκοπεύω να το διαθέσω στο site μου (under construction) μαζί με άλλα καλούδια. Η ιστορία έχει ως εξής: "Σε έναν μελλοντικό πόλεμο, δύο στρατιώτες βρίσκονται εγκλωβισμένοι στα χαρακώματα. Στις δύσκολες αυτές στιγμές, ο ένας διηγείται μια ιστορία στον άλλο. Στην ιστορία αυτή οι καλοί είναι μία ομάδα μάλλον συμπαθητικών εξωγήινων (μεγάλο κεφάλι, απουσία μύτης και στόματος, άτριχοι κ.ο.κ.) παρά τερατωδών aliens, οι οποίοι αποφασίζουν να λάβουν μέρος σε αγώνες μπάσκετ..."

Το έργο αυτό δεν είναι βασισμένο στο Space Jam. Το λέω για να μην προκύψει καμία παρεξήγηση. Γιατί σας το στέλνω; Αν το κρίνετε άξιο, μπορείτε να το συμπεριλάβετε στο CD (χωρίς αλλαγές, όπως είναι το zip εννοείται). Θα σας ήμουν ευγνώμων για κάτι τέτοιο, αλλά η απόφαση είναι δική σας.

Αυτά...

Υ.Γ. 1: Όσον αφορά στα "άγρια" του Β' εδαφίου, όχι δεν είμαι θρήσκος. Τα αναφέρω γιατί ο κόσμος πρέπει να ξυπνήσει.

Υ.Γ. 2: Το κόμιξ δεν είναι κλεμμένο. Αποκλειστικά δικό μου δημιούργημα είναι. Βασίστηκε στο μπάσκετ που έπαιζα με τους φίλους μου έναν χρόνο πριν - στην Γ' Λυκείου. Αν δεν σας αρέσει (το βρίσκετε πολύ ήρεμο και αναίμακτο), έχω και άλλα κόμιξ, όπου οι σκηνές είναι σαν τραγούδι των Cannibal Corpse (φονικο-πωρωτική μουσική αλλά για λίγους).

Βασίλειος Π. aka High Priest Jim Williams

Μπορείτε επίσης να με αποκαλείτε

Killer of The Dead (Νεκρομάντης Μετώπου, Πρώτης Τάξης)

hpriestjimwilliams@hotmail.com

akiller@hol.gr



Φίλε Βασίλη,
Είναι αλήθεια ότι τόσο στη metal μουσική όσο και σε πολλά -κυρίως action- games συναντάμε συχνά συμβολισμούς, εκφράσεις και εικόνες που παραπέμπουν σε αυτό που γενικά αποκαλούμε "σατανισμό". Από αυτήν τη διαπίστωση, όμως, μέχρι το σημείο να κατηγορήσουμε συλλήβδην ολόκληρες ομάδες νέων ανθρώπων για συμμετοχή σε λατρεία του Σατανά με ό,τι αυτό συνεπάγεται, η απόσταση είναι τεράστια. Τη Μαργέτη, άλλωστε, δεν την άφησαν ελεύθερη gamers ή χεβιμεταλλάδες. Αλίμονο αν, π.χ., βλέπαμε μία ταινία με τον Ράμπο και να επηρεαζόμαστε σε τέτοιον βαθμό ώστε να παίρναμε μία καραμπίνα και να αρχίζαμε να σκοτώναμε όποιον βρίσκαμε μπροστά μας. Θα έπρεπε να απαγορευτούν οι μισές ταινίες του Χόλιγουντ! Για να μην πω και όλα τα δελτία ειδήσεων του πλανήτη, παίρνοντας αφορμή από την τρομοκρατική επίθεση στις ΗΠΑ, όπου η πραγματικότητα απέδειξε για ακόμη μία φορά πως ξεπερνά άνετα την πιο νοσηρή φαντασία.

Το κόμιξ σου θα το συμπεριλάβουμε στο CD-ROM και, αν δεν έχεις αντίρρηση, και στο site του "PC Master". Αποτελούν μια ενδιαφέρουσα και υποσχόμενη προσπάθεια.

ΠΕΡΙ NAPSTER

Σαρκ Σατ, χαίρε,

Σου γράφω για να σου μεταφέρω τους προβληματισμούς μου σχετικά με το θέμα που μας απασχολεί εδώ και αρκετό καιρό, δηλαδή την υπόθεση Napster. Κατά την άποψή μου, οι ισχυρισμοί της RIAA πως το Napster ευθύνεται για την πτώση των πωλήσεων των δισκογραφικών εταιρειών είναι λανθασμένοι. Δεν θα ήταν υπερβολή να πω ότι συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο. Πιστεύω στην άποψη ότι το Napster είναι μία υπηρεσία "sampling" μουσικής και όχι άντρο παράνομης διακίνησης τραγουδιών, όπως το παρουσιάζουν οι δισκογραφικές. Εγώ χρησιμοποίησα το Napster για πρώτη φορά τον περασμένο Ιανουάριο, σχεδόν δύο μήνες προτού βγει η καταδικαστική απόφαση από αμερικανικό δικαστή-

ριο. Κατά το διάστημα αυτό κατέβασα περίπου 13 τραγούδια, αφού η ταχύτητα σύνδεσης στο Internet δεν μου επιτρέπει κάτι παραπάνω, όπως άλλωστε και η πλειονότητα των χρηστών του Napster. Το χρονικό αυτό διάστημα, όμως, ανακάλυψα καλλιτέχνες και τραγούδια που μέχρι πρότινος αγνοούσα. Τελικά, μέχρι σήμερα έχω αγοράσει 6 CDs μόνο από καλλιτέχνες που γνώρισα στο Napster. Πιστεύω πως το ίδιο θα ισχύει και για τους άλλους χρήστες. Θα μπορούσε, όμως, να πει κάποιος ότι χάρη στην ελεύθερη και απεριόριστη ανταλλαγή τραγουδιών έχουμε τη δυνατότητα να φτιάξουμε τα δικά μας CDs αντί να τα αγοράσουμε από τα μαγαζιά. Σύμφωνοι, όμως με την ίδια λογική, αφού έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιούμε το Βίντεο για να αντιγράφουμε τα τραγούδια που προβάλλονται στο MTV, γιατί οι δισκογραφικές εταιρείες δεν μηνύουν το κανάλι για παράνομη διακίνηση τραγουδιών; Τελικά, το Napster μάλλον ευνοεί τις δισκογραφικές εταιρείες, διότι αν πράγματι απειλούσε τα συμφέροντά τους, τότε θα μπορούσαν να είχαν βάλει λουκέτο στην εταιρεία ευθύς εξαρχής. Αν είναι έτσι όμως τα πράγματα, γιατί η RIAA κινήθηκε εναντίον της Napster; Η Napster είναι (μάλλον ήταν) μία μη κερδοσκοπική εταιρεία (διορθώστε με αν κάνω λάθος. Πάντως, είναι η μόνη δωρεάν υπηρεσία που δεν μας 'πρήζει' στο spam. Η διακίνηση των τραγουδιών είναι ελεύθερη και χωρίς περιορισμούς. Αποτέλεσμα είναι να έλκονται όλο και περισσότεροι χρήστες του κυβερνοχώρου για να μοιραστούν τα .mp3 αρχεία τους.

Στο MTV, αντιθέτως, παίζονται τα μεγάλα συμφέροντα. Οι δισκογραφικές πληρώνουν ένα χρηματικό ποσό, ανάλογα με το πόσες φορές την ημέρα προβάλλεται η τελευταία δημιουργία τους. Συνάμα υπάρχουν τα κέρδη από τις διαφημίσεις. Ενώ στο Napster οι χρήστες μπορούν να αναζητούν το τραγούδι της αρεσκείας τους, στο MTV τους "σερβίρουν" τα τραγούδια για τα οποία οι δισκογραφικές πλήρωσαν το μεγαλύτερο χρηματικό ποσό. Αρα η προβολή των τραγουδιών στο MTV ή και άλλων μουσικών σταθμών κοστίζει. Ετσι, σκέφτηκαν οι υπεύθυνοι των δισκογραφικών: "Γιατί να καθόμαστε να πληρώνουμε για να προωθήσουμε τα τραγούδια μας, ενώ γίνεται να μας πληρώνουν για την ίδια δουλειά;" Και έτσι στρώθηκαν κάτω και κατέστρωσαν ένα σατανικό σχέδιο που περιλαμβάνει τα εξής πέντε στάδια: "1. Μηνύουμε τη Napster για παράνομη διακίνηση των τραγουδιών μας. 2. Ο δικαστικός αγώνας μας 'δικαιώνει'. 3. Επειδή είμαστε πονόψυχοι, συμβιβαζόμαστε και επιτρέπουμε την ανταλλαγή των αρχείων με την προϋπόθεση να σταματήσει ανταλλαγή συγκεκριμένων τραγουδιών και η Napster να γίνει συνδρομητική. 4. Η λίστα των 'απαγορευμένων' τραγουδιών όλο και μεγαλώνει, ώσπου σταματάει εντελώς η ελεύθερη ανταλλαγή των τραγουδιών. 5. Αγοράζουμε με συνοπτικές διαδικασίες ποσοστά της Napster με ιδιαίτερα χαμηλή τιμή, καθώς πλέον έχει παραλύσει η λειτουργία της υπηρεσίας. 6. Επαναφέρουμε τη λειτουργία της ανταλλαγής αρχείων αλλά αυτήν τη φορά με τιμολόγιο. Παράλληλα εισάγουμε άπειρα διαφημιστικά banners και popup παράθυρα, με κάθε λογής spam. Τέλος, θα προωθούμε μόνο τα τραγούδια δικών μας συμφερόντων." Εντάξει, ίσως να υπερβάλλω λιγάκι, αλλά εν ολίγοις πιστεύω ότι αυτή είναι η πικρή αλήθεια. Σύμφωνα δηλαδή με τη λογική των δισκογραφικών, εφόσον η Napster χρησιμοποιεί τα δικά τους τραγούδια, γιατί να μην έχουν κάποιο κέρδος από αυτό; Τέλος, να προσθέσω ότι η πλειονότητα των καλλιτεχνών δήλωσαν ότι είναι υπέρ της ελεύθερης διακίνησης τραγουδιών.

Ενας αγανακτισμένος χρήστης του Napster.

Υ.Γ. 1: Σε εκλιπαρώ, πολυχρονεμένε αρχισυντάκτη, κάνε μου την τιμή να δημοσιεύσεις το τιποτένιο μπροστά στη συντακτική δεινότητά σου και στην αριστοτεχνική χρήση του μαστιγίου γράμμα μου (σλουρπ!, σλουρπ!, γλυψ!).

Υ.Γ. 2: VIVA LA REVOLUTION!

Υ.Γ. 3: Αισχος! Εφριξα όταν πρωτοάνοιξα το κουτί του Emperor. Πέντε CDs μέσα σε χάρτινες θήκες τόσο κακής ποιότητας, που σκίζεται πιο εύκολα και από χαρτί υγείας, και μία φυλλάδα δύο σελίδων που υποτίθεται ότι αποκαλείται manual.

Φίλε μας,
Για το Napster έχουμε κι εμείς γράψει τις απόψεις μας σε προηγούμενα τεύχη του περιοδικού και, βεβαίως, θα συνεχίσουμε να παρακολουθούμε από κοντά τα όσα συμβαίνουν στη μεγαλύτερη peer-to-peer σύγχρονη κοινότητα. Οι δισκογραφικές εταιρείες να είσαι σίγουρος πως δεν πρόκειται να ησυχάσουν αν δεν βεβαιωθούν πως η λειτουργία του Napster, με οποιαδήποτε μορφή, θα διαφυλάττει τα συμφέροντά τους. Φυσικό είναι, άλλωστε, κάτι τέτοιο - τα συμβόλαια των καλλιτεχνών δεν γράφουν τίποτα για ψηφιακή αναμετάδοση μέσω Internet, επομένως δεν έχουν κανέναν λόγο να πουν "ευχαριστώ" στο Napster...

Να πω και κάτι ακόμα; Οπως δείχνουν τα πράγματα, τα ψωμιά του "τζάμπα Internet - βγάλτε κέρδη από τα banners κι αφήστε τις υπηρεσίες free" αρχίζουν σιγά σιγά να λιγοστεύουν. Είναι σαν τις "πυραμίδες": Στην αρχή τα πράγματα είναι ευνοϊκά για όλους, αλλά μετά, όταν μπαίνουν πολλοί στο κόλπο, αρχίζουν να μειώνονται οι διαθέσιμες πίτες, κάτι που κυρίως επηρεάζει τους νέους παίκτες αλλά, στην περίπτωση που συζητάμε, καθιστά δυσοίωνο το μέλλον και για τους παλιούς. Δεν αποκλείεται, λοιπόν, στα επόμενα χρόνια να δούμε θεαματική αύξηση των "υπηρεσιών επί πληρωμή" ακόμα και σε έναν χώρο όπως το Internet, που παραδοσιακά απέκρουε αυτές τις τάσεις.

ΤΟ PC ΤΟΥ... ΦΤΩΧΟΥ

Γεια σας,

Πρώτη φορά σάς γράφω μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και η αφορμή ήταν ότι βρήκα μία πολύ καλή σελίδα που περιέχει μία εξαιρετικά αστεία ιστορία: Αυτή είναι η http://www.stetson.edu/~efriedma/ Ελέγξτε την, έχει πολλή πλάκα!

Γελάσατε; Το βρήκα πολύ ξεκαρδιστικό και ήθελα να το μοιραστώ μαζί σας - δεν με νοιάζει η δημοσίευσή του.

Τα άλλα θέματα τώρα (συγγνώμη προκαταβολικά, αλλά θα είμαι λίγο ωμός - δεν αντέχω άλλο):

1ο) Γιατί κόψατε τα δώρα στο διαγωνισμό - από 10 τα κάνατε 6 και μειώσατε την αξία τους (ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ;; Μα τον Υπέρτατο Αρχισυντάκτη);

2ο) Διαμαρτύρομαι για το CD. Αυτό δεν είναι CD, είναι διαφημιστικό. Δεν έχει τίποτε χρήσιμο. Θυμάμαι άλλοτε έτρωγα έως τρεις εβδομάδες να το δω και τώρα δεν το κοιτώ καν, πάει εκεί που πιθανότατα θα πάει και το γράμμα μου. Καλά τα demos, αλλά τι να τα κάνεις; Η πλειονότητα του



κοινού του "PC Master", από ό,τι έχω καταλάβει από τα γράμματα, είναι φτωχοί που με δυσκολία συντηρούν το πισάκι τους. Το περιοδικό αρκεί πιστεύω για την απόφαση αγοράς του κατάλληλου παιχνιδιού (αναλυτικότατο). Ποια η χρησιμότητά τους;

Συμφωνώ με την άποψη ενός ολόκληρου παιχνιδιού αντί για αυτά. Αλλά πάλι δεν καταλαβαίνω γιατί δεν βάζετε ένα δεύτερο; Το κόστος θα πρέπει να είναι αμελητέο αν βάζετε free/shareware games/progs, που είναι πολύ πιο χρήσιμα - το πιστεύετε ότι έχω σχεδόν όλα τα παλιά shareware/freeware που είχατε βάλει στο σκληρό μου;

Δικός σας,
Elias

Φίλε Ηλία,
Οι περισσότεροι αναγνώστες που υποβάλλουν παράπονα για το CD-ROM, μας ζητούν, αντίθετα από σένα, να αυξήσουμε τα demos! Δυστυχώς, δεν μπορούν να είναι όλοι απόλυτα ικανοποιημένοι. Οπως θα διαπιστώσεις, πάντως, εκτενέστερα από το επόμενο τεύχος, ξεκινήσαμε μία συνεργασία με την εταιρεία διανομής shareware games & software Softwrap, μέσω της οποίας θα συμπεριλαμβάνουμε περισσότερα προγράμματα στο CD-ROM του περιοδικού, τα οποία μάλιστα θα μπορεί, όποιος θέλει, να αγοράζει σε full versions on-line με πολύ εύκολο τρόπο. Α, και μη νομίζεις πως τα demos δεν είναι χρήσιμα - ίσα ίσα που συχνά αποτελούν τη "δοκιμή πριν από την αγορά" για έναν gamer.

Η προσθήκη δεύτερου CD-ROM ανεβάζει, αντίθετα με ό,τι μπορεί να πιστεύεις εσύ, υπερβολικά το κόστος έκδοσης του περιοδικού. Δεν τη βλέπουμε λοιπόν πιθανή, τουλάχιστον για το άμεσο μέλλον. Τέλος, τα δώρα στο "Master of Puzzles" προσφέρονται από διάφορες εταιρείες του χώρου και δεν είναι πάντοτε εφικτό να είναι πολυπληθή. Προσπαθούμε, βέβαια, όσο περνάει από το χέρι μας για το καλύτερο!

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προγράμματα και παιχνίδια για PC/PSX προς 1.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κώστας Παυλίδης
Τηλέφωνο 097-3578387
E-mail m1ke06@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια για PC προς 1.500 δρχ. και για Dreamcast επίσης μόνο 1.500 δρχ. Τα περισσότερα είναι από τους τελευταίους τίτλους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Κυριακόπουλος
Τηλέφωνο 094-6427605

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά adventures, όπως τα Ring, Amerzone, Byzantine και το Legacy of Time. Ανταλλαγές δεκτές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ευάγγελος Καλλέργης
Τηλέφωνο 5324735, 5820337

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ αυθεντικά σε χαμηλές τιμές τα Diablo 2, The Longest Journey και F1 2000. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Παπαδάκης
Τηλέφωνο 094-5297627, 6433264

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια: CTR, Crash 3, Motoracer 2, Rollcage, 5.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Πάρης Καλατζής
Τηλέφωνο (031) 711558, ώρες 5-7

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AGP κάρτα γραφικών 8MB και Acer CD-ROM 40x. Επίσης, τα Tomb Raider 4 και The Legend of the Prophet and the Assassin σε original εκδόσεις. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αρης Καλαϊτζίδης
Τηλέφωνο (0461) 98524, 094-6345392

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής Celeron 366 Slot1, mainboard Soyo και κάρτα γραφικών Diamond Monster 12MB. Τιμή μόνο 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ελευθέριος Κατσογιάννης
Τηλέφωνο 6841319

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Microsoft Trackball Optical. Τιμή ευκαιρίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γιώργος Παπαχατζής
Τηλέφωνο (8054256, 093-7493625

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PII, 291MHz, 160MB RAM, HDD QuantumSE Fireball 4,3GB, Voodoo3 3000, SB PCI 128, Asus 50x CD-ROM, keyboard, κουτί με fan, μόνο πακέτο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παντελής Αρκαλής
Τηλέφωνο 9651339

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II 266MHz, 128MB RAM, SW661 Hot Mboard, S3 Virge 4MB AGP, όλα μαζί 60.000 δρχ. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Χαράλαμπος Καγιούδης
Τηλέφωνο (0321) 20597

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη Axion 15" αμεταχείριστη. Τιμή 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο (0461) 87575, 097-2192696

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ το κινητό Siemens C35i 35.000 δρχ. και το Nokia 7110 60.000 δρχ. Ολα δύο μηνών και με τις συσκευασίες τους. Δώρο κάρτα SIMM και από τα τρία δίκτυα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Κυριακόπουλος
Τηλέφωνο 4927089, 094-6427605

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή 1.000 καρτών Magic: The Gathering. Κάρτες από παλιές συλλογές, πολλές από αυτές σπάνιες. Τιμή χαμηλή και απολύτως συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος
Τηλέφωνο 4224154

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PSX με chip, Analog Pad, κάρτα μνήμης, RGB cable, συν 16 εκλεκτά παιχνίδια και δώρο 17 demos. Μόνο 75.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κώστας Αργυρός
Τηλέφωνο 6038902


ΒΙΒΛΙΑ ΤΣΕΠΗΣ
terranova
Εξερευνήστε
τη νέα Γη
του Φανταστικού
terranova ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΤΑ ΕΠΗ
ΤΩΝ ΑΘΑΝΑΤΩΝ
terranova ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΞΙΦΗ ΚΑΙ
ΜΑΓΟΙ
terranova ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΙΣΤΟΡΙΕΣ
ΑΠΟ ΤΗΝ
ΚΟΥΦΙΑ ΓΗ
ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΚΗΣ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ
ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΚΗΣ
ΙΣΤΟΡΙΕΣ
ΠΟΥ ΔΕΝ
ΔΙΗΓΗΘΗΚΕ
ΠΟΤΕ ΚΑΝΕΙΣ
terranova
Κυκλοφορούν σε όλα τα βιβλιοπωλεία και τα περίπτερα

Σίγουρα αρκετοί από εσάς θα θυμούνται την ταινία "Hackers", όπου μια παρέα χακεράδων νεαρών κατηγορούνταν άδικα για τη διακίνηση ενός ιού στους υπολογιστές μιας πολυεθνικής... Ιδού, λοιπόν, όσα θα πρέπει να γνωρίζετε για τη συνέχειά της.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

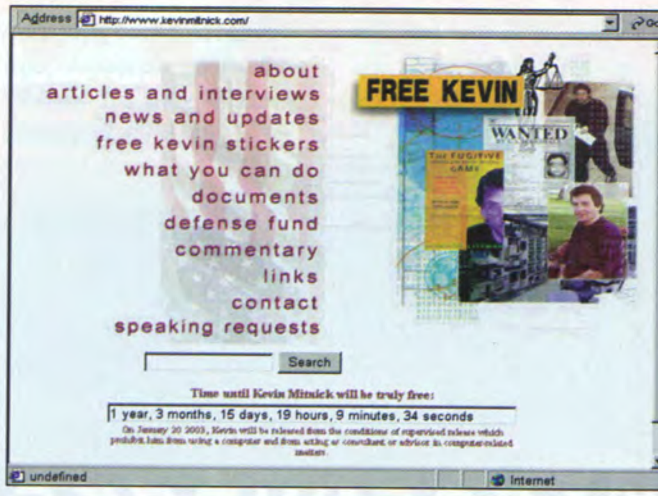
HACKERS 2: TAKEDOWN

Είδος Τεχνολογικό θρίλερ
Σκηνοθεσία Joe Chappelle
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Skeet Ulrich (Mitnick), Russel Wong (Shinomura), Mitch Pileggi (Bruce Koball), Tom Berenger (McCoy Rollins) κ.ά.

Η πρώτη ταινία χαρακτηριζόταν από υπερβολικά στοιχεία, τα οποία είχαν χρησιμοποιηθεί φανερά για λόγους εντυπωσιασμού. Για παράδειγμα, δεν θεωρώ πιθανή μία συζήτηση μεταξύ hackers, όπου όλοι δείχνουν εντυπωσιασμένοι από τα... 16bit χρώματα μιας οθόνης ή το μέγεθος ενός δίσκου. Οι hackers συνήθως εντυπωσιάζονται από ένα δυνατό σύστημα ασφαλείας, ενώ δεν δείχνουν να ενδιαφέρονται τόσο για τις δυνατότητες της νέας τεχνολογίας όσο για την... προστασία που αυτή μπορεί να παρέχει. Δυνατότερη σκηνή της αρχικής ταινίας - κατά την ταπεινή μου γνώμη - ήταν η διαμάχη στο... Wipeout μεταξύ των πρωταγωνιστών, με βάση την οποία κρινόταν το ποιος είναι... ο καλύτερος!

Το "**Hackers 2**", λοιπόν, θα μπορούσε να είναι ένα από αυτά τα sequels της "σειράς" που εκμεταλλεύονται την επιτυχία μιας ταινίας προσπαθώντας να τραβήξουν και... από τη μύγα ξίγγι. Δεν συμβαίνει, όμως, κάτι τέτοιο, αφού - ω, τι έκπληξη - το "Hackers 2" είναι άκρως πιο ρεαλιστικό από τον πρόγονό του. Οσο για το σενάριο - και εδώ είναι το ενδιαφέρον σημείο - δεν αφορά σε τίποτε άλλο παρά σε μία διαμάχη μεταξύ δύο ανθρώπων που άφησε το στίγμα της στην ιστορία των υπολογιστών. Στο ψηφιακό κυνηγητό δύο πανέξυπνων ανθρώπων μέσα από τα bytes, τις τηλεφωνικές γραμμές και τα πληκτρολόγια. Μιλάμε, φυσικά, για την ιστορία του **Kevin Mitnick**, του πιο διάσημου "ψηφιακού παράνομου" της Αμερικής και διώκτη του Tsutomu Shinomura.

Λόγω της φύσεως της ταινίας, κρίνουμε σκόπιμο να μη σας αποκαλύψουμε πολλά από το "ελαφρύ" ούτως ή άλλως σενάριο. Η βασική ιδέα είναι η ιστορία που όλοι γνωρίζουμε και από την πραγματικότητα: Ο Kevin ήταν ένας απλός, φυσιολογικός νεαρός, που ασχολούνταν με το... ευγενές χόμπι του hacking. Οι hackers, για να ξεκαθαρίζουμε τα πράγματα, δεν έχουν ως στόχο τους τον ερχομό της Δευτέρας Παρουσίας, τη μεταφορά υπέρογκων ποσών στον τραπεζικό λογαριασμό τους ή τον εκτροχιασμό τρένων και τη ρίψη επιβατικών αεροπλάνων, όπως βλέπουμε συνήθως στη μεγάλη οθόνη. Οχι όλοι τουλάχιστον! Στην πλειονότητά τους είναι νέοι στην ηλικία, φανατικοί της τεχνολογίας, που όμως δεν ενδιαφέρονται για ό,τι νέο κυκλοφορεί. Διασκεδάζουν όπως όλοι μας παίζοντας κανένα C&C, Quake ή Monkey Island και ξοδεύουν ένα σεβαστό ποσό του χρόνου τους "σπάζοντας" προστασίες, είτε αυτές βρίσκονται σε παιχνίδια και προγράμματα (crackers) είτε σε άλλα συστήματα υπολογιστών (hackers). Ο Kevin υπαγόταν στη δεύτερη κατηγορία και συνεχώς συνέλεγε "τρόπαια" εισβάλλοντας σε ξένους υπολογιστές και αντιγράφοντας κάποια αρχεία από αυτούς ως "αναμνηστικά" της επίθεσης. Ουσιαστικά, ο Kevin Mitnick δεν χρησιμοποίησε καμία από τις πληροφορίες που είχε αποκτήσει. Η παρανομία του ήταν η παραβίαση του προσωπικού ψηφιακού χώρου των εταιρειών, ενώ το μόνο λάθος του ήταν ότι υποτίμησε τον υπεύθυνο συστημάτων ασφαλείας και πρώην hacker Tsutomu Shinomura. Τότε ξεκίνησε η διαμάχη δύο από τους γνωστότερους hackers του πλανήτη, η οποία αποτελεί και το βασικό θέμα της ταινίας.



Η μεγαλύτερη διαμάχη χάκερς στον κινηματογράφο

Αν μπορείτε να αγνοήσετε τις απαραίτητες "απλουστεύσεις" που γίνονται ώστε η ταινία να μπορεί να γίνει κατανοητή από όλο τον κόσμο, το "Hackers 2" όλως περιέργως αντιμετωπίζει ώριμα και σοβαρά το θέμα του hacking, χωρίς να προσπαθεί να κατηγορήσει κανέναν από τους δύο βασικούς χαρακτήρες. Το σενάριο είχε υποστεί αρκετές αλλαγές (αρχικά φημολογείτο πως αυτό θα ήταν το σενάριο του πρώτου "Hackers") και προτού φτάσει στο τελικό στάδιο παρουσίαζε τον Kevin Mitnick ως έναν άμυαλο κακοποιό που μοναδικό στόχο είχε να σπείρει το χάος. Η ταινία παραμένει ένα καλό action thriller που, αν και δεν αναμένεται να ταράξει τα νερά της έβδομης τέχνης, τουλάχιστον καταφέρνει να διασκεδάσει το θεατή. Μέχρι να το δούμε, λοιπόν, και στη χώρα μας, υπομονή.



CINE news

Πανικός επικρατεί με τις ταινίες που βασίζονται σε κόμιξ! Κάθε μέρα ανακοινώνονται νέες, αλλάζουν τα στοιχεία για αυτές που ήδη ετοιμάζονται ή διαδίδονται φήμες και "διαρρέουν" στοιχεία. Τώρα, έγινε γνωστό πως μέχρι το καλοκαίρι του 2003 τη μεγάλη οθόνη θα τιμήσει με την παρουσία του το αγαπημένο... παραφουσκωμένο πράσινο κτήνος της **Marvel Comics**, που ακούει στο όνομα **Hulk**. Ο συγκεκριμένος χαρακτήρας δημιουργείται εκ του μηδενός, όταν ο επιστήμονας **Bruce Banner**, την ώρα που δουλεύει σε ένα πρωτότυπο βόμβας ακτίνων γάμα, εκτίθεται κατά λάθος στην ακτινοβολία. Το αποτέλεσμα είναι πως, όποτε αγχώνεται ή θυμώνει, μετατρέπεται σε ένα πράσινο τεράστιο κτήνος.

Νέες ειδήσεις έκαναν την εμφάνισή τους σχετικά με τη συνέχεια της επιτυχημένης ταινίας "**X-Men**", η οποία -προς το παρόν- δεν έχει τίτλο (μάλλον δεν θα ονομάζεται απλώς "**X-Men 2**"). Τα μόνα ήδη γνωστά στοιχεία είναι πως και πάλι θα παίζουν οι ίδιοι ηθοποιοί, ενώ υπάρχει πιθανότητα να εμφανιστούν και κάποιοι νέοι χαρακτήρες, όπως ο **Nightcrawler** (ο οποίος μάλλον έχει ήδη εμφανιστεί στο πρώτο μέρος). Στο Internet έχουν ήδη αρχίσει οι υποθέσεις σχετικά με το ποιοι χαρακτήρες θα εμφανιστούν και ποιοι όχι, ενώ φανατικοί οπαδοί του κόμιξ βλέπουν και ξαναβλέπουν την πρώτη ταινία για να εντοπίσουν στοιχεία - προάγγελους για την εμφάνιση χαρακτήρων. Φυσικά, only time will tell.

RADIUS

Είδος Επιστημονική φαντασία
Σκηνοθεσία Helmut Kobler
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Catalina Larranaga, Matt McCoy, Paul Logan

Το "**Radius**" είναι μία παραγωγή της K2 Films, μίας ανεξάρτητης εταιρείας, η οποία εμπλέκεται στην παραγωγή ταινιών όχι δημιουργώντας ταινίες, αλλά συμπληρώνοντας ήδη υπάρχοντα σενάρια. Φυσικά, ως μικρή εταιρεία, δύσκολα θα μπορούσε, χωρίς να συγχωνευτεί με μία μεγαλύτερη, να δημιουργήσει μία δική της ανεξάρτητη κινηματογραφική παραγωγή. Οχι, όμως, και μία... ιντερνετική! Το "Radius", λοιπόν, είναι μία περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας, με γερές δόσεις αγωνίας, οι οποίες κρίνονται αρκετές για να χαρακτηρίσουν την ταινία διαστημικό θρίλερ.

Εμφανισιακά τουλάχιστον μας θύμισε την παλαιότερη underground επιτυχία "Pitch Black", η οποία, κινούμενη στην ίδια λογική, περιέγραφε την περιπέτεια των επιβατών ενός σκάφους που πέφτει σε έναν περίεργο πλανήτη.

Στο "Radius" ο πλανήτης δείχνει το ίδιο άγονος και έρημος με αυτόν του "Pitch Black" (μην περιμένετε δηλαδή να δείτε πόλεις και κόσμο να περπατά αμέριμνα), αλλά δεν υπάρχουν Πτεροδακτυλόμορφοι (ουφ, το έγραψα) εξωγήινοι. Αντίθετα, το σκάφος της πρωταγωνιστικής ομάδας πέφτει σε ένα άγονο τοπίο εντός των συνόρων του "εχθρού". Δυστυχώς για την κυβερνήτη Dain (**Catalina Larranaga**) και το πλήρωμά της, δεν φαίνεται να υπάρχει δυνατότητα διαφυγής. Το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να χρησιμοποιήσει ένα υπερόπλο, που ακούει στο



όνομα CraterMaker, στο οποίο, φυσικά, θα έχει πρόσβαση κατόπιν πολλών κόπων. Ο "εχθρός", όμως, στέλνει ενάντια στην καταταλαιπωρημένη ομάδα τον Diamone ένα υπεράνθρωπο πλάσμα, που εκτός του ότι μπορεί να επιτεθεί και αμυνθεί με τρόπους που θυμίζουν τα... spells του Baldur's Gate, μπορεί και να διαχωριστεί. Το μειονέκτημα είναι πως με κάθε "διαίρεση" του διαιρείται και η δύναμή του. Η... ταλαίπωρη Dain και η ομάδα της θα πρέπει να αντιμετωπίσουν αυτόν τον "υπερκακό" με ό,τι όπλο τούς έχει μείνει, προσπαθώντας παράλληλα να ολοκληρώσουν τον αρχικό στόχο τους.

Η εταιρεία παραγωγής δείχνει να ξέρει τι κάνει, αφού αξιοποιεί την τεχνολογία όσο καλύτερα γίνεται (βλ. "κωδικοποίηση των βιντεοκλίπ με τον αλγόριθμο DivX 4"), ενώ, ως λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας, δεν θα μπορούσαμε να την αγνοήσουμε. Μειονέκτημα; Θα κυκλοφορήσει αρχικά μόνο μέσω του Internet (ναι, καλά διαβάσατε!) ως streaming movie, ενώ δεν αποκλείονται και εκδόσεις της σε βιντεοκασέτες ή ακόμη και DVD. Πάντως, ακόμη και η ίδια η εταιρεία δεν στοχεύει στον κινηματογράφο. Επισκεφτείτε το site www.radiusmovie.com για να πάρετε μια πρώτη γεύση ή ρίχτε μια ματιά στο βιντεοκλίπ που υπάρχει στο CD του περιοδικού σχετικά με τα γυρίσματα (απαιτεί το DivX 4 που μπορείτε να βρείτε στο www.divx.com).



New DVD Releases

- 2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος
- E-mail
- Full Metal Jacket
- A Clockwork Orange
- Traffic
- Hannibal
- Gandhi
- 12 Monkeys
- A Soldier's Story
- Anatomy of a Murder
- Dune: The Miniseries
- Finding Forrester
- Barry Lyndon

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

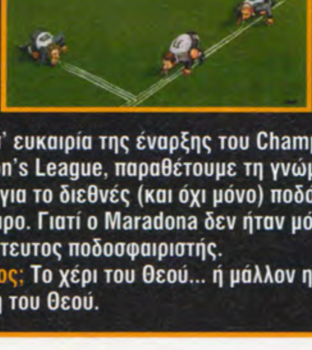


5 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ MECHCOMMANDER II

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Επ' ευκαιρία της έναρξης του Champions's League, παραθέτουμε τη γνώμη μας για το διεθνές (και όχι μόνο) ποδόσφαιρο. Γιατί ο Maradona δεν ήταν μόνο απίστευτος ποδοσφαιριστής.
Τίτλος; Το χέρι του Θεού... ή μάλλον η μύτη του Θεού.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

T	I	T	A	N	S	G	L	A	D	I	U	S	W	E	R	T	D	S	B
H	S	A	F	C	E	T	R	A	L	A	L	A	L	A	L	A	E	H	V
U	T	N	D	A	N	C	H	A	R	M	O	F	M	A	N	A	A	A	C
N	O	G	L	P	T	S	T	R	A	T	A	S	T	R	A	T	D	C	S
D	I	E	E	E	I	D	F	G	H	J	K	L	A	L	U	O	M	K	E
E	C	L	I	O	N	P	A	N	D	O	R	A	S	B	O	X	A	L	Y
R	W	W	H	F	E	N	A	S	S	O	S	G	B	E	R	C	N	E	T
H	A	I	S	V	L	E	R	F	V	N	H	Y	U	J	M	K	S	S	I
E	T	N	E	E	S	K	U	L	L	H	E	L	M	E	T	S	B	O	R
L	C	G	L	L	S	R	T	Y	U	I	O	P	G	F	D	S	O	F	A
M	H	S	A	O	H	E	L	M	O	F	C	H	A	O	S	O	O	W	L
E	M	V	C	C	I	T	G	B	H	U	J	K	I	O	P	L	T	A	O
T	A	V	S	I	E	O	R	B	O	F	S	L	I	T	R	F	S	R	P
X	N	C	N	T	L	R	G	F	D	S	Y	U	I	O	P	H	N	K	F
R	F	V	O	Y	D	E	F	S	P	E	C	U	L	U	M	V	B	M	O
D	R	A	G	O	N	S	C	A	L	E	S	H	I	E	L	D	F	G	S
D	F	G	A	L	E	G	S	O	F	L	E	G	I	O	N	G	B	R	T
X	C	V	R	G	O	L	D	E	N	B	O	W	H	J	K	I	K	A	O
R	G	F	D	B	O	O	T	S	O	F	S	P	E	E	D	L	O	I	O
C	L	O	V	E	R	O	F	F	O	R	T	U	N	E	Y	U	I	L	B

1 TITAN'S GLADIUS
2 SENTINEL'S SHIELD
3 SKULL HELMET
4 HELM OF CHAOS
5 THUNDER HELMET
6 DRAGON SCALE SHIELD
7 CLOVER OF FORTUNE
8 STOIC WATCHMAN
9 ANGEL WINGS
10 CHARM OF MANA
11 GOLDEN BOW
12 BOOTS OF SPEED
13 CAPE OF VELOCITY
14 LEGS OF LEGION
15 SHACKLES OF WAR
16 PANDORA'S BOX
17 GRAIL
18 ORB OF SLIT
19 BOOTS OF POLARITY
20 SPECULUM
21 DRAGON SCALE SHIELD
22 DEAD MAN'S BOOTS

Θέμα: Artifacts στο Heroes Of Might And Magic 3.

MULTI QUIZ — 10 ΒΑΘΜΟΙ

Ενα Skill του Necromancer στο Diablo II

1	2	3	4	5	6

1 Αναδεικνύεται ως ένα από τα κορυφαία skills του paladin στο Lord Of Destruction.
- A. To Smite
- R. To Charge
- V. To Revive

2 Παιχνίδι με ποδοσφαιριστές που δεν είναι απαραίτητα ποδόσφαιρο.
- M. ...NBA Live
- E. The Mission
- B. FIFA 2001

3 Υπήρχε στο garage της κ. Croft.
- V. Συλλεκτικό Mini Cooper
- L. Opel Astra 1.4 (με μια γρατσουνιά πίσω αριστερά)
- M. F-18 Hornet

4 Είναι ...ζώδιο και δεν υπάρχει πια.
- Q. Ιχθείς
- L. Τοξότης
- I. Δίδυμοι

5 "Υποδύθηκε" τον (απίστευτο) γάιδαρο στο Shrek.
- L. Tom Cruz
- K. Cameron Diaz
- V. Eddie Murphy

6 Μάρτιος 2001. Ποια "(ξεδιάντροπη) προτροπή" απευθύνει το "PC Master" στους αναγνώστες του;
- L. Peace Bro!
- E. Kill' Em All!
- Z. Ζήστε στα όρια του 1GHz!

PHOTO QUIZ — 10 ΒΑΘΜΟΙ







EMPIRE OF THE ANTS	WORLD WAR II ONLINE - BLITZKRIEG	CULTURES	EUROFIGHTER TYPHOON	COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ! — 10 ΒΑΘΜΟΙ

Τι ονομασία χρησιμοποιούν όλοι οι κτηνίατροι, αλλά και οι γατόφιλοι για μικρά γατάκια με άσπρο, μαύρο, κοκκινωπό ή και γκρι τρίχωμα;

Απ.: ____________________

Ποια λέξη δεν ανήκει στο σύνολο και γιατί;
• Ιαχαί • Αίσια • Νόμιμον • Καλός • Σορός

Απ.: ____________________

Το λαβράκι

Παραλιακή λεωφόρος. Ενας αστυνομικός σταματάει ένα αυτοκίνητο που παραβίασε το όριο ταχύτητας:
- Το ξέρετε ότι έχετε παραβιάσει το όριο ταχύτητας;
- Το ξέρω, το ξέρω. Αλλά, να πάρει, με πιάσατε! Και τώρα τι θα κάνω;
- Εντάξει, δεν τρέχει και τίποτα. Αλλωστε από το αυτοκίνητό σας καταλαβαίνω ότι δεν θα έχετε πρόβλημα να πληρώσετε την κλήση.
- Μωρέ ποια κλήση! Πώς θα δικαιολογήσω την πρωίνη που έχω πάνω μου, μου λέτε;
- Αχά! Ωστε έτσι, εεε; Για να ανοίξουμε το ντουλαπάκι του αυτοκινήτου...
- ΟΧΙ! ΟΧΙ! Εχω ένα περίστροφο μέσα!!!

(Ο αστυνομικός αρχίζει να ανησυχεί και βάζει το χέρι του στο περίστροφό του.)
- Αδεια για το όπλο έχετε;
- Φυσικά και δεν έχω! Αλλωστε μόνο για φόνους το χρησιμοποιώ.
- Δηλαδή έχετε κάνει φόνο;
- Ναι, βρε άνθρωπέ μου, τι σου λέω; Να τώρα, στο πορτμπαγκάζ έχω ένα πτώμα!

Ο αστυνομικός καλεί με τον ασύρματό του ενισχύσεις και ύστερα από 10 λεπτά καταφθάνουν μαζί με τον διοικητή της αστυνομίας, αφού όλοι λένε ναι σε ένα λαβράκι...
- Καλησπέρα σας, κύριε διοικητά. Τι κάνετε;
- Τι έχουμε εδώ; Ο αστυνόμος λέει ότι έπιασε ένα λαβράκι.

(Ομως...) Ανοίγει το πορτμπαγκάζ, άδειο...
Ανοίγει το ντουλαπάκι, πουθενά το όπλο...
Του κάνει σωματική έρευνα, πουθενά η πρωίνη...
- Μα, καλά, εδώ ο αστυνομικός είπε ότι έχετε σκοτώσει κάποιον και ότι έχετε όπλα και ναρκωτικά πάνω σας!
- Ναι, σιγά! Σε λίγο θα σας πει ότι έτρεχα κιόλας!!!...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 144. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Νοεμβρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 1η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 147. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Ιανουαρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στη Microsoft Hellas και την Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΟΝΟΜΑ: ....
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ **Ναι** ☐ **Οχι**, *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 141 | **ΙΟΥΛΙΟΣ 2001**

MULTI QUIZ

Αντιγραφή του Napster

1	2	3	4	5
I	M	E	S	H

1 Τι είναι το Τον Τον;
A. Ηρωας σε κόμιξ
B. Αρθρο... τραυλού
I. Ζώο σε μια γνωστή τριλογία

2 Τι "επαγγέλλεται" ο Jeremy Irons στην ταινία "Dungeons & Dragons";
G. Βάρδος
L. Paladin
M. Μάγος

3 Τι χρώμα ήταν το φωτόσπαθο του Luke Skywalker στο "The Empire Strikes Back";
E. Μπλε
K. Πράσινο
L. Κόκκινο

4 Εικονίζεται στο εξώφυλλο ενός από τα αδελφάκια του "PC Master".
S. Cabal
K. Army Men
L. Gryzor

5 Πώς λέγεται το μικρό PSX
H. Pocket station
L. Little Play
W. Pikachu station

Χμμμ!

1 Θα πάρετε 10/2=5, άρα θα έχετε 5 μήλα
2 Η Χιονάτη
3 Τα πόδια τους από το πάτωμα

Οι νικητές κερδίζουν 5 αντίτυπα του παιχνιδιού Train Simulator, προσφορά της Microsoft Hellas

- ΠΑΝΤΟΥΛΑΣ ΖΟΡΑΝ *ΑΘΗΝΑ*
- ΠΑΠΑΔΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΑΝΙΩΤΗΣ ΝΙΚΟΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

D	A	T	A	B	A	S	E	T	R	E	L	O	S	M	I	M	E	M	A
O	M	I	M	O	U	A	T	H	I	M	O	N	E	I	S	E	I	M	L
C	A	L	I	O	S	M	Y	T	A	O	N	E	I	R	A	M	O	Y	O
U	N	S	A	N	T	P	E	R	E	P	O	R	T	T	V	A	L	A	N
M	O	M	I	A	S	L	A	N	E	M	O	N	A	S	E	P	E	O	I
E	I	C	T	H	S	E	K	O	R	P	I	S	E	S	A	F	C	I	S
N	T	N	O	R	T	H	W	I	N	D	S	O	D	A	S	S	N	A	S
T	A	N	A	N	S	O	Y	N	N	X	E	I	M	O	N	A	A	S	P
E	C	P	E	S	T	M	O	Y	T	V	H	Z	O	I	M	O	M	Y	I
R	I	O	M	O	S	A	P	O	S	N	E	A	S	I	N	E	R	X	H
I	L	S	O	P	O	D	C	Y	D	E	N	N	E	X	Q	O	O	P	S
P	P	I	A	T	A	D	D	T	I	O	S	U	T	X	U	E	F	R	N
I	E	N	A	N	A	R	F	I	S	L	I	A	S	O	E	O	R	O	O
K	R	E	A	I	T	E	H	A	T	H	B	E	L	E	R	I	E	S	I
B	O	P	M	B	O	S	M	S	A	L	N	T	R	M	Y	Y	P	E	T
L	C	O	D	E	H	S	N	A	E	B	O	M	B	A	O	M	K	I	A
A	N	S	O	Y	A	R	E	S	E	D	I	B	O	C	M	B	O	M	L
I	S	E	X	I	T	O	S	K	A	I	I	N	A	R	B	O	M	B	E
O	M	P	A	L	I	A	I	D	I	E	S	T	G	O	R	A	F	O	R
C	L	A	S	S	M	O	D	U	L	E	T	R	A	L	A	L	A	L	A

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



ADVENTURE AT THE CHATEAU D' OR



TROPICO



CLIVE BARKER'S UNDYING



BLACK & WHITE



X-COM: ENFORCER

F1 RACING

Το Παγκόσμιο Περιοδικό της Formula 1



ΨΗΦΙΣΕ

ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ F1 RACING
"Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ"

& ΚΕΡΔΙΣΕ!

ΜΙΑ ΤΗΛΕΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΗ FERRARI F1



ΚΛΙΜΑΚΑΣ 1:5

ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ FG MODELLSPORT, ΑΞΙΑΣ **500.000** δρχ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ RC HOBBY ATHENS!

50 ακόμη τυχεροί θα κερδίσουν συλλεκτικές κούπες του F1 Racing!

Το F1 RACING διαβάζεται σε όλον τον κόσμο
• σε περισσότερα από 1.500.000 αντίτυπα κάθε μήνα
• σε περισσότερες από 15 γλώσσες

Αποκλειστικές συνεντεύξεις των κορυφαίων • Όλο το παρασκήνιο • Αποκαλυπτικές περιγραφές των Grand Prix • Η ανθρώπινη πλευρά του κόσμου της FORMULA 1 • Αναλύσεις επικαιρότητας • Σπάνια φωτογραφικά ντοκουμέντα • Άρθρα επώνυμων της FORMULA 1 • Μοναδικά στιγμιότυπα • Στήλες γνώμης με το θάρρος της γνώμης • Η ιστορία της FORMULA 1 • Οι καλύτερες φωτογραφίες.

F1 RACING

Το Μοναδικο Περιοδικο Που Γραφεται Στα PITS

ΑΓΓΛΙΑ • ΕΛΛΑΔΑ • ΙΣΠΑΝΙΑ • ΓΕΡΜΑΝΙΑ • ΙΤΑΛΙΑ • ΓΑΛΛΙΑ • ΟΛΛΑΝΔΙΑ • ΦΙΝΛΑΝΔΙΑ • ΤΣΕΧΙΑ • ΤΟΥΡΚΙΑ • ΙΝΔΙΑ • ΚΙΝΑ • ΧΟΝΓΚ ΚΟΝΓΚ • ΙΝΔΟΝΗΣΙΑ • ΙΑΠΩΝΙΑ • Η.Π.Α. • ΒΡΑΖΙΛΙΑ • ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ • ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ • Ν. ΑΦΡΙΚΗ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ PC master 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	56.93 € - 19.400 δρχ.	❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ	88.04 € - 30.000 δρχ.	❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	50.48 € - 17.200 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ	102.71 € - 35.000 δρχ.	❑ Η.Π.Α.-ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ	102.71 € - 35.000 δρχ.	ΑΡ. ΔΕΛ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ______	

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ______ E-MAIL ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ Τ.Κ. ______ ΠΟΛΗ ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ______ ❑ τραπεζική επιταγή Νο ______

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ______

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ______ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ______

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ............ ΗΛΙΚΙΑ............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ............ ΠΟΛΗ............ Τ.Κ............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ............ ΤΗΛΕΦΩΝΟ............
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ............
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο............ ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ............

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ............ ΠΟΛΗ............ Τ.Κ............
ΗΛΙΚΙΑ............ ΤΗΛ............ E-MAIL ADDRESS............


Λίστα
InterNet Cafés
του
PCmaster
Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με την κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr


www.netmania.gr
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
net mania
www.netmania.gr
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
Βασιλέως Παύλου 135, Καστέλλα, Πειραιάς Τηλ. 41 02 638 e-mail: netmania@internet.gr


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα YBONNH STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


INTERNET SERVICE
Games - E-mails
Chat
Εκτυπώσεις laser & photo high quality
Macro φωτογράφιση
Web camering
Scanners
Εγγραφή CD & Zip
Τυπογραφικές Εργασίες
ESC@pe
TEXNIKO TMHMA
Αναβαθμίσεις - Επισκευές
Ηλεκτρονικών Υπολογιστών
Τεχνική Υποστήριξη
Αναλώσιμα - Περιφερειακά
INTERNET CAFE
Δήμητρος 23 - Ελευσίνα
Τηλ.: 5565018 Τηλ./Fax: 5565017
Κιν.: 0945 379691
E-mail: cafe128@compulink.gr


bitsandbytes
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
[9π.μ. - 12μ.μ. 800δρχ./ώρα] [12μ.μ. - 5π.μ. 500δρχ./ώρα]
Ακαδημίας 78, 106 78 Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
MAX DLL
ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com
ΜΠΑΜ!
ΜΠΑΜ!
ΧΑ ΧΑ! Ο ΜΑΧ ΡΑΥΝΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!
ΜΟΥ ΣΚΟΤΩΣΑΤΕ ΤΗ ΓΥΝΑΙΚΑ ΜΟΥ, ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ...
ΑΦΗΣΑΤΕ ΑΝΕΠΑΦΗ ΤΗΝ ΠΕΘΕΡΑ ΜΟΥ...
ΑΑΑΧΧΧ!
ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ...
ΨΙΤ... DLL...
;
ΜΠΟΥΜ
ΩΣΤΕ ΗΣΟΥΝ ΠΑΝΤΡΕΜΕΝΟΣ, Ε;
ΚΑΙ ΜΕ ΠΑΙΔΙ ΚΙΟΛΑΣ...
ΕΛΕΟΣ ΤΖΙ-ΠΕΓΚ!
ΑΤΙΜΟ DLL!
SHUT DOWN

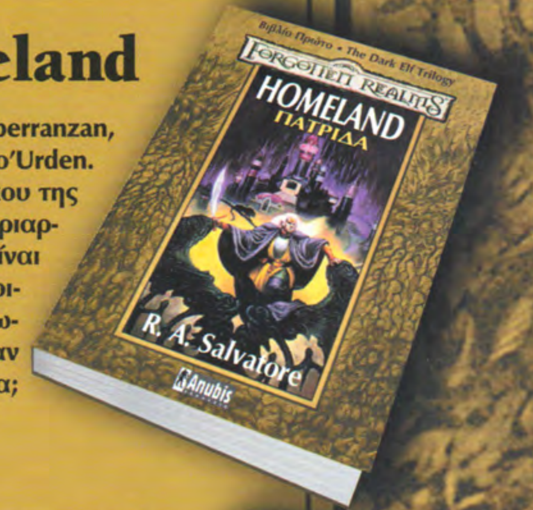
Ο συναρπαστικός κόσμος των...

FORGOTTEN REALMS

...τώρα και στα ελληνικά!

THE DARK ELF TRILOGY

Homeland



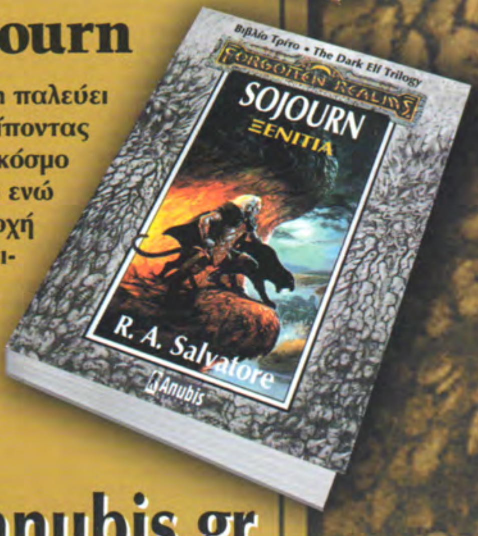
Ένα συναρπαστικό ταξίδι στη μυστηριώδη Menzoberranzan, την αχανή πόλη των drow και πατρίδα του Drizzt Do'Urden. Ο Drizzt, ο νεαρός πρίγκιπας ενός ευγενούς οίκου της Menzoberranzan, μεγαλώνει μέσα στη μοχθηρή μητριαρχική οικογένεια των Do'Urden. Περήφανος καθώς είναι και ασυμβίβαστος με τα πιστεύω της ανήθικης κοινωνίας στην οποία ανήκει, ο νεαρός Drizzt αντιμετωπίζει ένα μοιραίο δίλημμα: Μπορεί να ζήσει σε έναν κόσμο που καταδιώκει την ηθική ακεραιότητα;

Exile



Εχθρικές, πέρα από όσο μπορεί να φανταστεί ένας κάτοικος της επιφάνειας, οι δαιδαλώδεις υπόγειες σήραγγες του Underdark είναι μία πρόκληση για όσους τις διαβαίνουν. Μεταξύ αυτών είναι ο Drizzt Do'Urden και ο μαγικός πάνθηράς του, η Guenhwyvar. Εξόριστος από την πατρική γη του, ο Drizzt πρέπει να πολεμήσει για μία νέα πατρίδα στον αχανή υπόγειο λαβύρινθο. Ταυτόχρονα, όμως, πρέπει να έχει το νου του για τη μοχθηρή οικογένειά του - γιατί οι Dark Elves είναι μία φυλή που δεν συγχωρεί...

Sojourn



Μακριά από το ανηλεές Underdark, ο Drizzt Do'Urden παλεύει για να επιζήσει στον κόσμο της επιφάνειας. Εγκαταλείποντας τους Dark Elves, ο νεαρός drow εγκαθίσταται σε έναν κόσμο εντελώς διαφορετικό από εκείνον που γνώριζε. Κι ενώ πασχίζει να κατανοήσει τη νέα του πατρίδα, η αποδοχή από τους κατοίκους του υπέργειου κόσμου θα αποδειχτεί κάθε άλλο παρά εύκολη.

OFFICIAL Wizards OF THE COAST LICENSED PRODUCT

Σχεδίαση εξωφύλλων:
Jeff Easley

©2001 Wizards of the Coast, Inc.

Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, fax: 01-9216847
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΧΕΣΕΙΣ SERVICE... ΣΧΕΣΕΙΣ ΖΩΗΣ

HEWLETT PACKARD
Omnibook XE3

Intel® Pentium® III 800MHz
64MB RAM
20GB HDD
14'' TFT XGA color
ETHERNET
DVD8x
56k Fax-Modem
Li-on battery
Win 98 preloaded



679.000 / 1.992,66€
ή 12 μήνες x 72.777 / 213,57€



Ένα "γλυκόχειλο" ψάρι καθαρίζεται απο δύο ταινιωτούς "καθαριστές" της οικογένειας Λαβρίδες.
Ενώ το ένα πλησιάζει το κεφάλι του "πελάτη", το άλλο έχει ήδη μπεί μέσα στην στοματική του κοιλότητα. Σ' αυτήν την φαινομενικά επικίνδυνη θέση, ο "καθαριστής" τρέφεται απο τα παράσιτα που ενοχλούν τα βράγχια του "πελάτη".
Το κέρδος απο αυτό το "καθάρισμα" είναι αμοιβαίο. Οι "καθαριστές" κερδίζουν την τροφή τους και ο "πελάτης" τους απαλλάσσεται απο τα παράσιτα.

Πηγή: "Ο κόσμος των φυτών και των ζώων"

DELL
Latitude C600

Intel® Pentium® III 850MHz
128MB RAM
20GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax-Modem
Li-on, 2.4Kg
3 χρόνια εγγύηση
ΔΩΡΟ: Τσάντα μεταφοράς



830.000 / 2.435,80€
ή 12 μήνες x 88.962 / 261,07€

TOSHIBA
Satellite 1700-300 DVD

Intel® Celeron™ Prosessor 650MHz
128MB RAM up to 192MB
6GB HDD
Color 13,3'' TFT
DVD-ROM 6X
Fax - Modem 56k
Windows Millennium



449.000 / 1.317,68€
ή 12 μήνες x 48.566 / 142,52€

ΧΡΥΣΗ Cosmodata ΕΓΓΥΗΣΗ

EXPERT PC's



COSMODATA business & solution

Τώρα, το service γίνεται στον δικό σας χώρο, υπεύθυνα και αποτελεσματικά, όπως μόνο η COSMODATA ξέρει να σας προσφέρει, με ένα τηλέφωνο στο: 3815931

EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Prosessor 800MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
128B RAM up to 512MB / 20GB HDD
52x CD-ROM Drive / 8MB AGP SVGA Card
Monitor 15'' (1280x1024) 1,44MB FDD
Sound Card / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

198.000 / 581,07€
ή 12 μήνες x 21.222 / 62,28 €

EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Prosessor 1000MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
128MB RAM up to 1GB / 20GB HDD UDMA 66
52x CD-ROM Drive / 16 MB AGP με επιταχυντή 3D
17'' (1280x1024) Color Monitor / 128bit Sound Card
1,44MB FDD / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

279.000 / 818,78€
ή 12 μήνες x 29.904 / 87,75 €

EXPERT Professional II

Intel® Pentium® 4 1,4GHz FCPGA
Motherboard Intel® 850GX
128MB RAM up to 1GB / 20GB HDD ATA 100
16x DVD-ROM Drive / 32MB AGP SVGA Card
1,44MB FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

309.000 / 906,82€
ή 12 μήνες x 33.119 / 97,19 €

- **ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27** ΤΗΛ.: 3815931 - FAX: 3815905
- **ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243** ΤΗΛ.: 5153388 - FAX: 5153028
- **Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4 (ΠΡΩΗΝ ΑΘΗΝΩΝ)** ΤΗΛ.: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%